REVISTA GRATUITA

DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES

CIBERGAMERS

VIDEO

N°19 FEBRERO 2K8



- The CLUB
- GTA4
- C&C3: La ira de Kane
- Rock Band
- Gran Turismo 5 Prologue
- NBA 08
- Burnout Paradise
- Geometry Wars
- Dragon Ball Z 3
- Turok
- Hard to be a God
- SOCOM
- Alien Versus Predator



LA GUERRA DEL FUTURO COMIENZA HOY.
¡DESCÁRGATE LA DEMO AHORA!
DISPONIBLE EN XBOX LIVE® MARKET PLACE
LUCHA ONLINE EN MAPAS MASIVOS PARA 32 JUGADORES
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
A LA VENTA EN FEBRERO DE 2008
VUELA, CONDUCE Y DISPARA 60 ARMAS Y VEHÍCULOS EN UN MUNDO ABIERTO
16+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
KAOS
STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.
Games for Windows
XBOX 360. LIVE

REVISTA GRATUITA

DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES

CIBERGAMERS

VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING

N°19 FEBRERO 2K8



| The CLUB | GTA4 | C&C3: La ira de Kane | Rock Band | Gran Turismo 5 Prologue | NBA 08 |

| Burnout Paradise | Geometry Wars | Dragon Ball Z 3 | Turok | Hard to be a God | SOCOM | Alien Versus Predator |

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Guillermo Ballestero
Carlos Segura
Mario Fernández
Jesús Garcia
Alejandro Serrano
Pablo Molina
Smasher
Eduardo G.
Alvaro Molina
Kike Danger
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Dani Rubio
A. Martín
Miguel Pérez

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez
administración@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.

OCIO RUS S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

Una decisión siempre difícil

Puede que muchos de vosotros nunca os hayáis percatado pero, ¿os habéis parado a pensar alguna vez lo difícil que nos resulta escoger la portada cada mes? ¡Casi siempre nos supone verdaderos quebraderos de cabeza! Son muchos los títulos que llegan cada mes a la redacción que son claros merecedores de recibir este honor, pero por desgracia, sólo podemos escoger unos pocos. A veces apostamos por un título basado en una saga consolidada, otras nos decidimos por algún juego que pensamos que puede dar la campanada a pesar de no resultar tan popular... Este mes en nuestra "portada doble" hemos conjugado ambas alternativas seleccionando dos lanzamientos totalmente opuestos como son "Frontlines: Fuel of War" y "Devil May Cry 4". El primero creemos que puede dar la sorpresa a pesar de no ser muy conocido, mientras que "Devil May Cry 4" es una de las mejores entregas que han aparecido de una saga muy prestigiosa. Pero repetimos: ¡cuánto nos cuesta elegir la portada de cada número!



CONTENIDOS

UN ESPELUZNANTE SURVIVAL HORROR

EA PREPARA DEAD SPACE



Lo más probable es que no hayáis oído hablar demasiado acerca de este juego, "Dead Space", al menos hasta ahora. Pero ya os avisamos que, al menos en CiberGamers, vamos a teneros muy al tanto de esta (a priori) extraordinaria aventura de terror, que muchos expertos ya la catalogan como un "Resident Evil 4" en el espacio, pero con gráficos de última generación a la altura de los vistos en juegazos como "BioShock". Electronic Arts, que es la compañía que se está encargando de la programación del título está poniendo todos los recursos a su alcance para crear una atmósfera que cause terror e intranquilidad constante a los jugadores.

El protagonista será Isaac Clarke, un ingeniero que estará atrapado en la peor de las pesadillas: será el único superviviente que quede en el interior de una gigantesca nave espacial, que será invadida por criaturas alienígenas sedientas de sangre.

Con este panorama tan trágico Isaac tendrá que hacer todo lo posible para salir con vida, y para ello sus aptitudes como ingeniero le vendrán como anillo al dedo. Gracias a sus conocimientos, el chico podrá potenciar ciertas armas y alterar sus funciones. Pero aún así su supervivencia quedará en entredicho continuamente, ya que los aliens no dejarán de atacarle y además deberá hacer frente a situaciones límite, como maniobrar por zonas con gravedad cero.

Los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360 ya pueden ir frotándose las manos, porque en algún momento de este año (la fecha exacta aún no ha sido desvelada) van a poder vivir una auténtica pesadilla aeroespacial en "Dead Space".







FINAL FANTASY I Y II, EN PSP

EL PRINCIPIO DEL FINAL

Todos aquellos fans de la fabulosa serie de juegos de rol de Square-Enix, "Final Fantasy", que se perdieron sus comienzos, van a tener una nueva oportunidad de descubrirlos. Y todo gracias a las ediciones remasterizadas que aparecerán en PSP el próximo 8 de Febrero, "Final Fantasy I" y "Final Fantasy II".
Estas nuevas versiones diseñadas para la portátil de Sony de los clásicos de NES conservarán todas las características, historia y personajes de los genuinos, pero gráficamente estarán más depuradas, la banda sonora y los efectos gozarán de una mayor calidad, incluirán nuevas mazmorras y el formato de pantalla se optimizará para el estándar panorámico 16:9.
"Final Fantasy I" y "Final Fantasy II" pasarán a convertirse en dos de los RPG más deseados de esta consola. Son dos juegos que no deberíais pasar por alto. ●

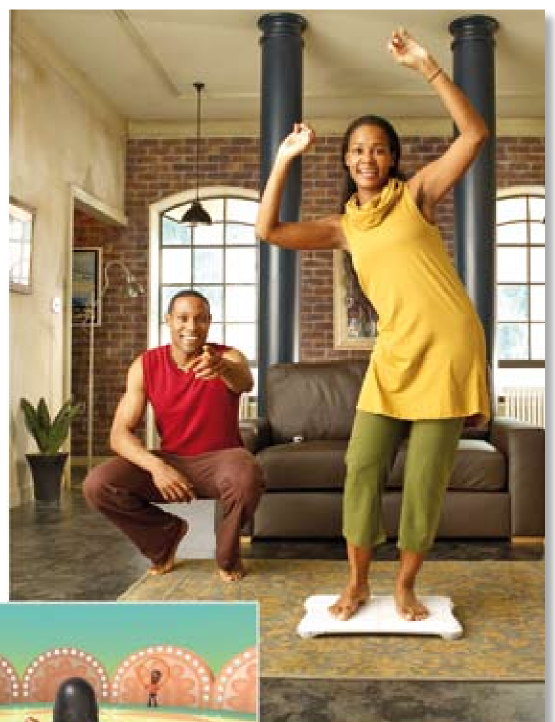


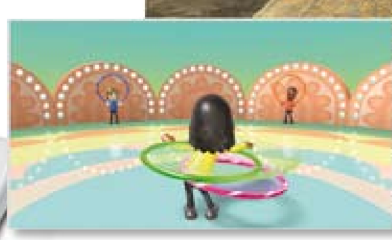


PRONTO PODRÁS HACERLO CON WII FIT

¡PONTE EN FORMA CON Wii!

Sois de los que les gusta estar en forma y cuidar la línea? Pues dentro de unos meses vais a poder hacerlo sin necesidad de salir de casa ni acudir al gimnasio. Y todo gracias a Nintendo y a su última creación, "Wii Fit", un nuevo juego que acaba de ser lanzado en Japón y del que ya se han vendido más de un millón de unidades en tiempo record.
El pack de "Wii Fit" se compone de un software que se inserta en la consola y que nos permite participar en multitud de minijuegos (más de 40), acompañado de una báscula que es la que debemos utilizar para realizar todos los ejercicios. Gimnasia, yoga, aeróbic y otras pruebas semejantes estarán incluidas en "Wii Fit", y podremos incluso crear un perfil con nuestro Mii para establecer unas pautas personalizadas.
Todos tenemos muy claro que "Wii Fit" va a suponer un juego de igual importancia para Wii como "Brain Training" lo ha sido para Nintendo DS. En cuanto salga a la venta todo el mundo va a querer hacerse con él. ●

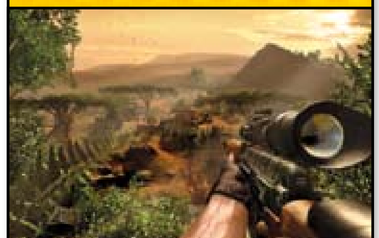






+ BREVES

"Far Cry 2", la esperada continuación del shooter subjetivo de Ubisoft, estará listo para el año 2009. Las consolas afortunadas que lo recibirán serán PS3 y Xbox 360, aparte de PC.



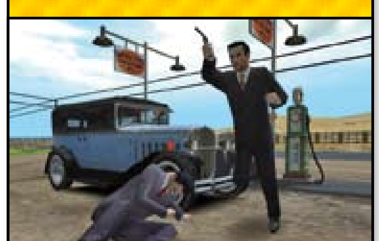
La tienda online Amazon.com ha afirmado que en la pasada campaña de Navidad vendieron una consola Wii cada 17 segundos, todo un record.

Microsoft ha notificado que su consola Xbox 360 ya ha superado los 17 millones de unidades en todo el mundo.



Bioware ha desvelado que "Jade Empire 2" ya está en fase de desarrollo para Xbox 360. Se desconoce su fecha de salida así como si el juego será exclusivo para esta plataforma.

Illusion Softworks, creadores de sagas como "Mafia" o "Vietcong", ha sido adquirida recientemente por la compañía Take2.





JUST CAUSE 2, YA EN DESARROLLO

UNA NUEVA CAUSA JUSTA

La aventura de acción de PS2, Xbox, Xbox 360 y PC de Eidos, "Just Cause", va a volver a la actualidad gracias a la segunda parte. El título ya está en desarrollo y aparecerá para PlayStation 3, Xbox 360 y PC este mismo año. Rico volverá a asumir el papel protagonista, y tendrá que viajar a una isla del Pacífico para traer de vuelta a un compañero. Pero la misión se complicará desde el principio, entre otras cosas porque la isla estará gobernada por un dictador y porque en ella tres bandas rivales competirán por hacerse con el control. Menudo panorama le espera a Rico.
Menos mal que el protagonista poseerá recursos suficientes, pudiendo manejar decenas de armas, pilotar más de 100 vehículos e incluso lanzarse en paracaídas. El motor gráfico del juego permitirá mostrar escenarios de un aspecto impecable con una suavidad increíble, decorados por los que podremos movernos con total libertad debido a que la jugabilidad de "Just Cause 2" no será lineal.





FRACTURE LLEGARÁ A FINALES DE AÑO

CIENCIA FICCIÓN EN PS3 Y XBOX 360

Uno de los proyectos más ambiciosos de LucasArts para esta temporada, "Fracture", estará listo a finales de este año para PS3 y Xbox 360, según ha confirmado su equipo desarrollador, Day 1. El juego consistirá en una intensa aventura espacial en tercera persona, donde controlaremos a un tipo llamado Jet Brody. Jet tendrá que librarse de cientos de enemigos y para ello contará con unas armas sorprendentes, capaces de modificar y deformar en tiempo real los escenarios. "Fracture" promete ser algo impresionante.



GRANDES NOVEDADES PARA SOUL CALIBUR IV

UNOS LUCHADORES GALÁCTICOS

Si ya teníamos muchas ganas de que saliera a la venta el arcade de lucha de Namco Bandai "Soul Calibur IV", cuyo lanzamiento está previsto para este verano, ahora nos subimos por las paredes. Y todo porque la compañía nipona acaba de hacer público que ha llegado a un acuerdo con LucasArts para permitir que dos de los personajes más carismáticos de "Star Wars", Darth Vader y Yoda, aparezcan en el juego como personajes controlables. Darth Vader será un personaje invitado en la versión para PS3, mientras que el pequeño Yoda dará caña en la edición para Xbox 360. ¿Con cuál os quedáis?




LOST ODYSSEY™
1.000 años de recuerdos perdidos. Es momento de descubrirlos.
Del afamado creador de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, llega una revolucionaria experiencia RPG, rica en profundidad, emoción y con toda la intensidad de un juego cinemático. En una época que ha dominado el poder oscuro de la magia, eres el misterioso e inmortal Kaim, embarcado en una odisea para recuperar 1.000 años de recuerdos perdidos. Descubre un pasado impregnado de amor, traición y guerra que desvelará el camino para reclamar tu vida y rescatar el mundo.
16+
www.pegi.info
Subtítulos en Castellano.
Sólo en Xbox 360.
xbox.com/lostodyssey
MISTWALKER
feelplus
Microsoft game studios
0
250
500
750
1000 YRS
Jump in.
XBOX 360 LIVE
© 2007 MISTWALKER INC. ... Todos los derechos reservados.

LOS VIDEOJUEGOS COMERCIALES SE PUEDEN INCORPORAR AL AULA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

APRENDER JUGANDO







La Universidad de Alcalá, en colaboración con Electronic Arts España y los colegios CEIP Ciudad de Jaén (Madrid) y CEIP Henares (Alcalá de Henares), ha llevado a cabo una investigación sobre el uso de videojuegos comerciales en el aula. El proyecto, denominado "Aprender con los videojuegos", ha sido coordinado por Pilar Lacasa y Rut Martínez Laborda y ha contado como investigadores con Laura Méndez, Mercedes Alonso, Héctor del Castillo, Sara Cortés, Mirian Checa, Reyes Hernández y Ana García Varela, siempre con el apoyo de los soportes audiovisuales gestionados por Sergio Espinilla.

El objetivo general del proyecto era determinar qué habilidades asociadas con el pensamiento y la acción se desarrollaban cuando los niños entres 7 y 11 años utilizaban determinados videojuegos comerciales en el aula, siempre apoyados por personas adultas. Los juegos utilizados en la investigación fueron "Harry Potter y el Cáliz de Fuego", "NBA Live 07" y "Los Sims 2 Mascotas".

Entre las múltiples conclusiones obtenidas a través de este estudio, que se llevó a cabo durante el curso 2006-2007, destaca le notable mejora de comunicación entre los niños y adultos, utilizando las sesiones de juego como punto de partida para una reflexión y diálogo sobre lo que habían hecho en el juego. También se pudo apreciar la integración de niños con discapacidad motórica en el grupo, ya que en el juego pasan a ser uno más.

El videojuego en el aula contribuye, según el estudio, a acercar la vida cotidiana de los niños, rompiendo las barreras de los entornos de aprendizaje y favoreciendo la motivación. Ejemplo de ello es que cuando los deberes incluían el uso de la consola, las producciones escritas de los chavales presentaban una mayor calidad.

Asimismo los videojuegos han permitido la introducción de valores como el trabajo en equipo y la solidaridad a través de la identificación de los niños con los héroes del juego. Con el apoyo de los adultos, esta identificación se produce de forma crítica, convirtiéndose así en instrumento de aprendizaje.

En conjunto, los resultados de la investigación muestran cómo los videojuegos comerciales contribuyen al diseño de escenarios educativos orientados a convertir a los niños en receptores y emisores activos en situaciones de comunicación, creando muchas formas de hacer y de decir combinando múltiples medios y tecnologías. Así, los niños se convierten en críticos de videojuegos, utilizando la lengua escrita para expresar sus opiniones en el cuaderno o los blogs empleados durante el curso, siempre siendo conscientes de que existía una audiencia. En este terreno, el uso de Internet en el aula y la elaboración de blogs, supuso una nueva manera de colaboración entre participantes presentes y ausentes.

Con los videojuegos se aprende a pensar: contribuyen al desarrollo de formas de pensamiento argumentativo cuando los niños deben verbalizar las estrategias que les permiten ir superando los distintos niveles del juego. También favorecen el pensamiento creativo cuando se trata de descubrir nuevas soluciones a los problemas planteados en la realidad virtual del juego.

En definitiva, el informe elaborado muestra cómo los videojuegos comerciales pueden abrir nuevos caminos para aprender y enseñar, animando a los padres y educadores a mirar hacia el futuro desde una nueva perspectiva que ha de ser definida por todos los actores del proceso educativo, pues según muestra el estudio algunos videojuegos comerciales pueden convertirse en instrumentos de aprendizaje en el colegio y en un aliado para la comunicación y la transmisión de valores en casa.

Electronic Arts España ha puesto en marcha una web en la que podrás aprender y disfrutar jugando: **http://www.aprendeyjuegaconea.com**

MICRONET OFRECE UNA AMPLIA GAMA DE SOFTWARE EDUCATIVO

JUEGOS EDUCATIVOS EN LOS CENTROS DE ENSEÑANZA



Las nuevas tecnologías son una herramienta de trabajo imprescindible en las aulas de hoy. El poderoso atractivo que ejercen sobre los estudiantes son un elemento más de motivación a la hora de aprender y, si hablamos de software educativo, un complemento idóneo para la adquisición y el refuerzo de conocimientos.

Los programas educativos de Micronet han sido creados por especialistas y profesionales de las diferentes áreas educativas, en colaboración con instituciones como el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología. El objetivo de estos programas es complementar el trabajo en las aulas y servir de apoyo a los docentes en las distintas materias que abortan, como matemáticas, lengua castellana, lengua extranjera, conocimiento del medio natural, social y cultura, tecnologías…

La gama de software educativo de Micronet es muy amplia y cubre edades entre tres y doce años, con títulos adaptados para las distintas edades y niveles de conocimiento. Todos ellos incluyen un sistema de evaluación que permite conocer el progreso del niño, así como materiales adicionales como cuadernos, cartillas, fichas y pegatinas.

Los programas educativos están agrupados en colecciones. Entre ellas destaca PIPO, con títulos como "Aprende a leer con Pipo", "Viaje en el tiempo con las matemáticas", Geografía con Pipo" y el reciente "Ortografía con Pipo". Este último ofrece a los niños y niñas entre seis y doce años una serie de aventuras que les permitirán aprender a escribir correctamente, recogiendo los temas adecuados en tres niveles de dificultad que se corresponden con otros tantos tramos de edades, de modo que los conocimientos se correspondan con el contenido curricular.

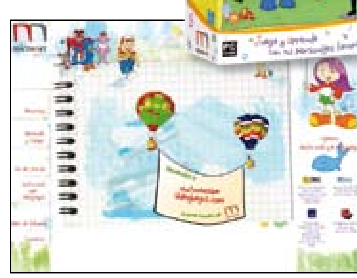
Cada uno de los once temas incluidos en "Ortografía con Pipo" se divide en dos áreas: teoría y práctica. En la primera se exponen breves resúmenes de las reglas ortográficas, mientras que en la segunda se desarrolla esa teoría a través de diferentes juegos y actividades con un componente lúdico que hace que los niños aprendan casi sin darse cuenta. Los juegos utilizan un control de tiempo que sirve para indicar al niño cuántos puntos ha conseguido tras la resolución de los ejercicios. Asimismo presentan ayudas contextuales que ofrecen sencillas explicaciones sobre la mecánica de cada juego. "Ortografía con Pipo" incluye un cuaderno de reglas ortográficas y una guía didáctica en CD-ROM. Tiene un precio recomendado de 29,95€.

ROBOKIDS es una nueva línea educativa de Micronet que sirve como refuerzo de conocimientos en las distintas áreas de Educación Infantil y Primaria. Está destinada a niños y niñas entre tres y doce años y los tres títulos disponibles se centran en el inglés, materia que siempre presenta algún que otro obstáculo. Gracias a la colaboración de psicólogos infantiles y profesionales de la enseñanza de idiomas, "First Steps", "Play Along" y "Keep on learning" facilitan enormemente el aprendizaje y hacen que se haga de una forma muy entretenida y atractiva.

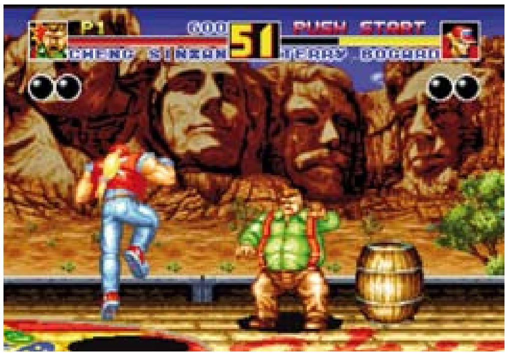
Micronet también tiene otras colecciones educativas ideales para trabajar en el aula, como la serie "Los Lunnis" (de tres a doce años), "Las aventuras de Paula" (desde los seis años) y la colección de cuentos "Duendi" (para tres años).

Complementando todos estos programas educativos, Micronet tiene una web en la que centros de enseñanza, padres y cualquier persona interesada en el uso de las nuevas tecnologías en la educación, encontrarán información, programas, propuestas de actividades, juegos, utilidades, fichas para imprimir y mucho más. También hay un área para los niños y niñas cuyos contenidos están especialmente diseñados para ellos. La dirección es: **www.muchomasqueviedojuegos.com**









LO MEJOR DE SNK

UNA GRAN RECOPILACIÓN

SNK Playmore tiene puestas sus vistas en PS2 y PSP para lanzar una asombrosa recopilación de 16 de sus mejores títulos clásicos. La recopilación llevará por nombre "SNK Arcade Classics: Volume 1" y en ella encontraremos juegos tan famosos como "Fatal Fury", "Magician Lord", "Art of Fighting" o "Super Sidekicks 3". El juego estará listo en la primera mitad del año y se espera que su precio sea bastante reducido.

EL RPG DE SONIC ES UNA REALIDAD

¡SE DESTAPA LA SORPRESA!



Se había especulado mucho últimamente con la posibilidad de que Sonic y sus amigos protagonizaran un juego de rol para Nintendo DS. Pues bien, BioWare (responsables de sobresalientes RPGs como "Star Wars: KOTOR" o "Jade Empire") se está encargando de dicho proyecto y ya se han filtrado los primeros detalles. Las batallas se desenvolverán por turnos, manejaremos a los personajes con la stylus y gráficamente mostrará un aspecto espléndido. Lo esperamos para la segunda mitad del año.

SEGA APUESTA POR LOS JUEGOS OLÍMPICOS

EL JUEGO OFICIAL DE BEIJING 2008

El divertido "Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos" de Wii (por cierto, el mes que viene llegará la versión para Nintendo DS) ha sido uno de los títulos más solicitados esta Navidad. Y para continuar con el espíritu olímpico, SEGA acaba de anunciar que este mismo verano estará listo "Beijing 2008: El Videojuego Oficial de los Juegos Olímpicos". El título será editado para PlayStation 3, Xbox 360 y PC e incluirá más de 35 disciplinas. Ojalá sea igual de bueno que el citado "Mario y Sonic"...

+ ÚLTIMA HORA

EL MÁS QUERIDO DE LA XBOX LIVE!

CALL OF DUTY 4 SUPERA A HALO 3

Recientemente se ha confirmado lo que muchos usuarios dábamos por hecho, y es que el clásico de Activision "Call of Duty 4: Modern Warfare" ha superado a "Halo 3" en Xbox Live! Simple y llanamente, los jugadores de Xbox 360 prefieren el modo online de este título al incorporado en "Halo 3", y eso es mucho decir, ya que el shooter de Microsoft llevaba en el primer puesto desde que fue lanzado. De todas formas, tanto uno como otro son dos buenas razones para pasar las horas de ocio jugando en red. ¡No os quedéis sin probarlos!



NUEVO MODELO DE PS3

USA RECIBIRÁ PS3 CERAMIC WHITE

Sony ha anunciado que el modelo Ceramic White de PlayStation 3 será lanzado a lo largo de este año en el mercado americano, para satisfacer así la demanda de los usuarios. Este precioso modelo blanco ya fue lanzado en Japón a finales del pasado año, y en el pack se incluía el nuevo mando para la consola: el Dual Shock 3. Lo que ya no tenemos tan claro es que este modelo llegue a Europa, pero nosotros cruzamos los dedos para que así suceda. Sería una verdadera pena que nos perdiéramos una consola tan bonita, ¿no creéis?

SILENT HILL ORIGINS, TAMBIÉN EN PS2

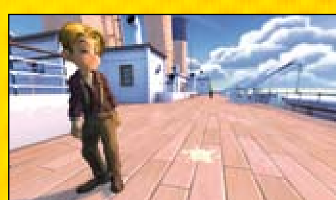
EL MIEDO CAMBIA DE PLATAFORMA

La aventura de terror "Silent Hill Origins", que causó estragos entre los poseedores de la portátil PSP, va a ser trasladada a PlayStation 2 según ha declarado Konami. Se trata sin duda de una noticia muy grata para todos aquellos que disponen de PS2 y se perdieron el original, pues nos encontramos ante uno de los juegos más increíbles en su género que han aparecido en los últimos meses. Lo que ya no sabemos es si se incluirá alguna sorpresa o material extra en esta edición...



¡LARRY ESTÁ DE VUELTA!

LA AVENTURA MÁS SEXY



El ligón más descarado de los videojuegos, Larry, va a reaparecer en PS3, Xbox 360, PC y teléfonos móviles este mismo año, concretamente en otoño. Su nueva aventura llevará por título "Leisure Suit Larry: Box Office Bust" y será editada por Vivendi. De ella podemos esperar mucho sentido del humor, escenas picantes, "ligoteo" indiscriminado y toneladas de diversión. Estamos deseosos de volver a salir de marcha con este curioso y fanfarrón personaje.



SOBREVIVE AL APOCALIPSIS,
Y CONQUISTA EL MUNDO
Cz. ligero
Unidad aérea de potencia media. Ataca unidades terrestres y aéreas.
Cambiar a info. mapa
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
¡La guerra final ha comenzado! Y necesitarás todas tus habilidades para dominar el mundo en este espectacular juego de estrategia. Dirige 25 unidades, varias de ellas totalmente nuevas en la serie Advance Wars, a través de más de 150 mapas. Por último, reta a cualquier jugador del mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo.
NINTENDO DS
MIC
TOUCH
MULTI
Wi-Fi
COMBATE POR EL MUNDO
© 2008 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo © 2008 Nintendo

AVENTURAS EN COMPAÑÍA

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM







Puede que no sea una de las sagas más conocidas por el gran público, pero "Kingdom Under Fire" ha deparado muy buenos ratos a los poseedores de plataformas de Microsoft, tanto consolas como PC. Sin embargo, hasta ahora no se había estrenado en Xbox 360, algo que ocurrirá el mes que viene. "Kingdom Under Fire: Circle of Doom" consistirá en una aventura con tintes de RPG muy movidita, debido a que los combates serán muy abundantes a lo largo de todos los niveles.

Estas batallas sucederán siempre en tiempo real, algo que reportará un dinamismo muy notable al desarrollo. Pero antes de embarcarnos en este viaje, tendremos que seleccionar a nuestro personaje de entre seis posibles candidatos. Estos héroes poseerán su propia personalidad, apariencia física y, lo que es más importante, habilidades y armas exclusivas. De esta forma encontraremos personajes expertos en magia y a los que se les dará bien combatir desde largas distancias, mientras que habrá otros más poderosos físicamente que se desenvolverán mejor en escaramuzas cuerpo a cuerpo. A medida que avancemos en el juego, nuestros personajes irán ganando nuevas aptitudes y podrán equiparse con mejores armas y objetos que estarán diseminados por los decorados.

La parte más atractiva de "Kingdom Under Fire: Circle of Doom" tendrá que ver con la fantástica opción de avanzar en la trama acompañados de hasta tres amigos, gracias al modo online que incluirá el título. De todos es sabido que es mucho más divertido jugar a este tipo de aventuras acompañados que hacerlo en solitario, por lo que "Circle of Doom" se convertirá en una nueva referencia dentro de este género.

Los bellos escenarios y el cuidado con el que estarán realizados los personajes principales serán los puntos más destacados en cuanto a la concepción gráfica del juego, que también nos ofrecerá una banda sonora bastante buena.





¿MIEDO A LA OSCURIDAD?

ALONE IN THE DARK





Ya era hora de que una de las franquicias de terror más populares de la historia de los videojuegos regresara. Y eso ocurrirá en escasos meses, ya que Atari piensa editar el título (que está siendo elaborado por los reconocidos Eden Studios) en diversas plataformas, incluyendo las consolas de nueva generación.

En esta nueva pesadilla, que se desarrollará íntegramente en Central Park (localizado en Nueva York), tendremos que investigar situaciones paranormales, valiéndonos de todo tipo de objetos y artilugios bastante comunes, como cinta adhesiva, palos, cerillas y útiles similares. El ritmo de juego y el ambiente totalmente terrorífico recordarán a las mejores producciones en cuanto a series de suspense y ciencia ficción se refiere, como "Night Stalker" o "Mentes Criminales". Y mucha atención a las versiones que se están preparando para PlayStation 3 y Xbox 360, porque gráficamente mostrarán una calidad supina, con efectos especiales muy avanzados.

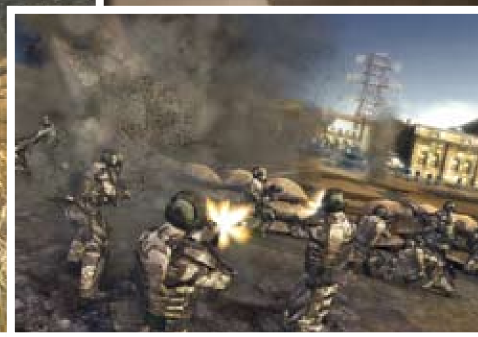


LA REVOLUCIÓN DEL HABLA

TOM CLANCY'S ENDWAR









Las consolas de nueva generación (X360 y PS3) y el PC son el destino final de un innovador juego de estrategia en tiempo real endosado por el ubicuo Tom Clancy. En este juego no habrá construcción de estructuras ni recolección de recursos, sólo refuerzo de las unidades concedidas utilizando puntos obtenidos por la eliminación de enemigos, una fórmula empleada en muchos otros títulos y que pretende dar mayor verosimilitud a la mecánica de juego.

El conflicto que se presenta es una hipotética Tercera Guerra Mundial, lo cual significa una ambientación moderna en escenarios reales, algo que los títulos endosados por Clancy llevan haciendo ya un tiempo. Pero quizá todo esto sea lo de menos porque la verdadera novedad, la que permite que un juego de estrategia tenga posibilidades de éxito en consolas, es que el sistema de control incorpora órdenes por voz.

Además de utilizar el sistema de control usual (mando o ratón y teclado), el jugador podrá emplear una amplia gama de órdenes de voz para, por ejemplo, agrupar determinado tipo de unidades, hacer que un grupo ataque se lance sobre un determinado objetivo, pedir refuerzos de un tipo específico o mover la cámara sobre un grupo concreto de unidades. La primera ventaja del sistema es que es posible dar órdenes a unidades que no están en pantalla, amén de evitar complicaciones en el uso del mando sin necesidad de sacrificar funcionalidades de juego por las limitaciones del control.

Cabría esperar ciertas flaquezas en el sistema al no existir un control directo del jugador sobre las unidades, pero aparentemente la inteligencia artificial hace un excelente trabajo en este sentido y se ocupa de que las unidades ejecuten la orden con sensatez: por ejemplo un batallón de infantería avanzará hacia su objetivo utilizando toda la cobertura posible que proporcionen diversos elementos del escenario. ●

ACCIÓN DE PRIMERA CATEGORÍA

DARK SECTOR



Digital Extremes lleva ya muchos meses preparando "Dark Sector" para PlayStation 3 y Xbox 360, un juego de acción en tercera persona que por lo que hemos visto va a presentar un aspecto impecable. El protagonista que controlaremos en toda la aventura (que constará de diez niveles) será Hayden Tenno, un agente de la CIA que viajará hasta la antigua Unión Soviética para acabar con un peligroso terrorista conocido como Mezner, quien pretenderá iniciar una guerra biológica empleando un nuevo y letal virus. Precisamente este virus invadirá parte del cuerpo del protagonista, proporcionándole a su vez nuevos poderes que irán potenciándose durante todo el juego: cuanto más se esparza por su anatomía, más poderoso se volverá Hayden.

El ritmo trepidante y la constante acción recordarán a juegos como "Kane and Lynch: Dead Men" o sobre todo al clásico de Epic Games "Gears of War", así que esta nueva producción parece que va por el buen camino.



ROL LEGENDARIO

KING´S BOUNTY: LA LEYENDA





Pese a que no es uno de los juegos de PC más conocidos, los que nos seguís todos los meses ya estáis al tanto de las excelencias que nos aguardarán en este nuevo lanzamiento de Nobilis para PC. Y conforme se acerca la fecha de salida del juego, vamos teniendo acceso a más detalles acerca de esta producción de Katauri Interactive.

El juego original, "King´s Bounty", data del año 1990 y supuso todo un pelotazo en aquella época. Y eso mismo es lo que pretenden los desarrolladores con su continuación. El enfoque del título será el de un juego de rol online multijugador, que seguirá más o menos las directrices del género: combates por turnos, multitud de personajes con los que interactuar y escenarios gigantescos para explorar.

El mundo en el que se desenvolverá la aventura será totalmente fantástico y ficticio, y en él tendremos que tomar la decisión de convertirnos en guerreros, magos o paladines. En base a nuestra elección, nuestro personaje tendrá unas habilidades u otras. Tendremos total libertad para movernos por los fondos y, cuando queramos entrar en combate, bastará con tocar a uno de los enemigos que se encuentren en las distintas zonas. Cuando esto suceda entraremos en modo batalla, y aquí será posible indicar ciertas órdenes a unos compañeros que viajarán con nosotros. Diseñar una buena estrategia en cada caso será de gran ayuda para solventar los enfrentamientos, y atacar sin meditar bien cada movimiento podrá costarnos muy caro.

La ambientación es uno de los aspectos que más cuidado está recibiendo por parte de sus creadores, ya que pretenden que el mundo de "King´s Bounty: La Leyenda" no se parezca en nada al visto en el resto de RPG online que se encuentran actualmente en el mercado.

El título está previsto para el primer cuarto del año, así que no tardará en llegar.









LA DURA VIDA DEL NINJA, SEGUNDA PARTE

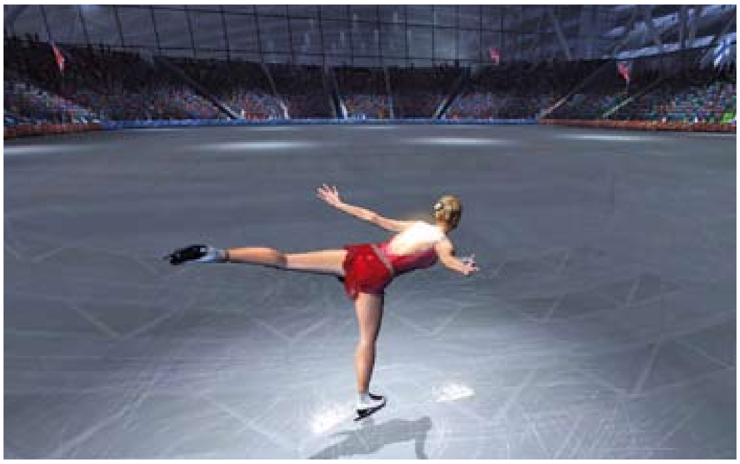
NINJA GAIDEN 2

Ryu Hayabusa, el legendario ninja que ya ha debutado en la nueva generación gracias a "Ninja Gaiden Sigma" de PS3, ahora pretende estrenarse en Xbox 360 con una aventura de acción y combates, título que será exclusivo para esta plataforma y que será lanzado a principios de este año.
El objetivo de Ryu en esta ocasión será el de vengar a su clan ninja y, ya de paso, salvar a la Humanidad. Y para hacerlo no le quedará otra que enfrentarse a cientos de rivales él solito, con la única ayuda de su excepcional habilidad para el combate cuerpo a cuerpo y una colección de armas y conjuros mágicos increíble. Como principales novedades, en esta segunda parte la barra de energía de Ryu se irá rellenando poco a poco mientras deambulamos por los decorados y, por otra parte, asistiremos a un despliegue gráfico deslumbrante: seguro que se convierte en uno de los juegos más bonitos y preciosistas de Xbox 360. Tenemos muchas ganas de volver a pelear junto a Ryu, pese a que sus aventuras suelen ser bastante duras...



¡DESAFÍA A LA NIEVE!

WINTER SPORTS: THE ULTIMATE CHALLENGE





Como suele ser habitual por estas fechas, alguna compañía se anima a presentar un juego basado en los deportes de invierno que, aunque no suelen estar respaldados en nuestro país por una gran masa de jugadores, siempre cuentan con un público fiel. Y este va a ser el caso de "Winter Sports: The Ultimate Challenge", que incluirá una nutrida cantidad de especialidades deportivas (hasta 15) y modalidades de juego para uno o varios jugadores.
Las típicas pruebas como Saltos de Esquí, Slalom, Patinaje de Velocidad o Bobsled estarán convenientemente recreadas, y a ellas se sumaran otras disciplinas más originales como Patinaje Artístico, Skeleton o Curling.
El título apostará claramente por el realismo y la simulación, ofreciéndonos una notable recreación tanto de los decorados como de los deportistas a lo que se sumará una esmerada ambientación. "Winter Sports: The Ultimate Challenge" ya está en las últimas fases de desarrollo y estará preparado muy pronto para las plataformas PS2, Wii y PC.

UNA ESTRATEGIA SUPREMA

SUPREME COMMANDER

Gas Powered Games realizó un trabajo excepcional concibiendo "Supreme Commander" para PC, título que sigue siendo considerado como uno de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS) más importantes de los últimos años. Ahora el reto de este estudio de programación se centra en convertir este mismo juego para Xbox 360, lanzamiento que está previsto para este primer tercio del año.
Adaptar el sistema de control es uno de los puntos que más tiempo y esfuerzo está llevando a los desarrolladores. Y es lógico, dado que trasladar todas las funciones que tenemos al alcance mediante un teclado y un ratón al mando de Xbox 360 no debe ser tarea fácil. El resto del código original será respetado escrupulosamente, desde el desarrollo de las misiones a su entorno gráfico y banda sonora, si bien se añadirán unidades inéditas y modos de juego de nuevo cuño.









UN SOLDADO MUY CRUEL

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Hacía ya tiempo que no sabíamos nada de esta conocida serie de juegos de acción en primera persona, "Soldier of Fortune", pero por fin hemos probado esta nueva versión llamada "Payback", que aparecerá tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360.

Eliminar a terroristas y demás indeseables será nuestra tarea principal en toda la aventura, para lo que podremos recurrir a un arsenal absolutamente bestial. Hasta tal punto será así que el título mostrará un altísimo nivel de violencia y gore: de hecho, los adversarios podrán ser totalmente desmembrados. Sirva esto como ejemplo.

Aparte del modo de juego principal, "Soldier of Fortune: Payback" también incorporará modalidades multijugador tanto en red como en área local, para aumentar más aún la vida útil y las prestaciones del juego. Hasta un máximo de 12 jugadores podrán entablar batallas de épicas proporciones. Activision pondrá en liza este nuevo shooter subjetivo en escasas fechas, así que estad bien atentos.



ROL CON MUCHO ENCANTO

BLUE DRAGON DS

El fenomenal juego de rol de Mistwalker para Xbox 360, "Blue Dragon", también va a aparecer en Nintendo DS. Pero como imaginaréis no será una conversión pura y dura, dadas las enormes diferencias técnicas existentes entre las dos consolas. La base del juego del "Blue Dragon" original cambiará radicalmente en su paso a la portátil de Nintendo.

Lejos de ser un RPG clásico con combates por turnos, esta versión de bolsillo consistirá en un juego de rol y estrategia en 2D. De esta forma las partidas resultarán más dinámicas y amenas, adaptándose mejor a lo que debe ser un juego de este tipo para una máquina portátil.





Los que sí que reaparecerán serán la gran mayoría de los protagonistas principales, como Shu, Jiro o Kluke, así como sus poderosas sombras. A poco que consiga retener el mismo espíritu y encanto del primer "Blue Dragon", esta nueva entrega se convertirá en uno de los juegos más deseados por los poseedores de una Nintendo DS.

MÁS MÚSICA PARA WII

SAMBA DE AMIGO







El simpatiquísimo mono con sombrero de SEGA, Amigo, nos deleitó en DreamCast con "Samba de Amigo", un título musical desternillante con el que muchos pasamos unas noches de fin de semana absolutamente memorables. La mecánica de juego era muy simple, ya que había que agitar unas maracas (periférico que venía incluido en el título) siguiendo el ritmo de cada una de las canciones.

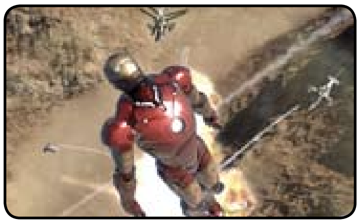
En esta nueva encarnación de "Samba de Amigo", que será un desarrollo exclusivo para Wii, habrá que volver a hacer lo mismo, si bien en esta ocasión las famosas maracas cederán el protagonismo a favor del Wiimote y del Nunchaku. A poco que se esmeren los chicos de SEGA por inyectar a este juego el mismo espíritu del arcade de DreamCast, "Samba de Amigo" puede ser uno de los títulos musicales más recordados de todos los tiempos. Esperamos que la banda sonora sea totalmente licenciada e incluya una amplia variedad de temas.



MÁS DURO QUE EL HIERRO

IRON MAN







Esta primavera los cines de medio mundo acogerán la primera y esperadísima incursión de Iron Man, el súper-héroe de Marvel Comics. Este personaje, que lleva más de 40 años en el candelero, puede que no tenga tanto "tirón" ni sea tan conocido como Spiderman o Los 4 Fantásticos, pero no cabe duda de que también cuenta con el respaldo de miles de fans.

El videojuego, que aparecerá para todas las consolas actuales y PC, está siendo desarrollado por SEGA, y su argumento se basará tanto en la inminente película como en el cómic.

Los múltiples poderes de Iron Man (como volar, lanzar rayos, etc.) habrá que emplearlos a fondo para enfrentarnos a cientos de enemigos y súper-villanos (cuyas identidades están aún por confirmar), ya que en el título predominará la acción sobre cualquier otro elemento.

Esperamos que esta producción no acabe siendo el típico juego que se vale de una jugosa licencia para ofrecer una jugabilidad limitada. Confiemos en SEGA y en su buen hacer.



SONIC SIGUE MUY DE MODA

SONIC RIDERS 2: ZERO GRAVITY

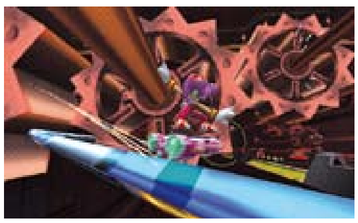


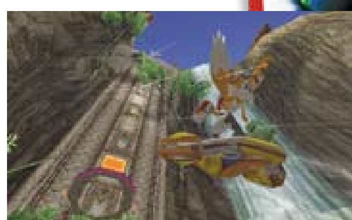
En los últimos tiempos Sonic, la popular mascota de SEGA, se ha convertido en uno de los personajes más de moda, protagonizando infinidad de juegos para todas las plataformas, como "Sonic Rush 2", "Mario y Sonic" o "Sonic Rivals 2". Su siguiente "interpretación" será "Sonic Riders: Zero Gravity", la continuación de las futuristas carreras sobre hoverboards (monopatines sin ruedas que flotan en el aire) que hará pasar buenos ratos a los usuarios de PS2 y Wii esta misma primavera.

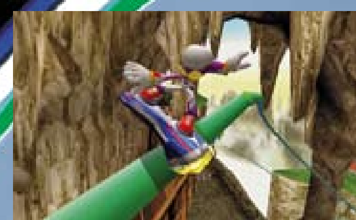
Además de deslizarnos a toda pastilla por recorridos de diseños serpenteantes y plagados de saltos, podremos efectuar decenas de "tricks" y maniobras sobre la tabla, como si se tratara de un juego de skateboard.

Ambas versiones serán muy similares e incluirán numerosos modos de juego y personajes "made in SEGA" muy conocidos (Tails, Amy, Knuckles...), si bien la versión de Wii poseerá un mejor acabado técnico y un sistema de control que aprovechará las posibilidades del sensor de movimientos del Wiimote.









PS2 AÚN NO ESTÁ MUERTA

ODIN SPHERE



Todos hemos comprobado cómo, por desgracia, el ritmo de lanzamientos para la veterana consola de Sony ha descendido alarmantemente, siendo relegada a un segundo plano. Pero compañías como Square-Enix van a seguir apoyando a esta máquina durante algo más de tiempo, lanzando juegos tan curiosos y absorbentes como "Odin Sphere".

La guerrera Gwendolyn será la protagonista de este fastuoso juego de rol. La chica tendrá que intentar acabar con una profecía que vaticina el fin del mundo. Y como en todo RPG, en "Odin Sphere" viviremos multitud de combates, nos tocará hablar con cientos de personajes y visitaremos aldeas y parajes de una gran belleza.

La factura técnica ostentará un altísimo nivel y la sobresaliente banda sonora estará compuesta por el mismísimo Hitoshi Sakimoto, muy conocido entre los simpatizantes de la saga "Final Fantasy", también de Square-Enix. En fin, que os esperan más de 30 horas de diversión rolera en "Odin Sphere".







MAGOS DE LA CANASTA

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

Virgin pondrá en liza en Marzo el nuevo trabajo deportivo que prepara Midway, "NBA Ballers: Chosen One", que si todo marcha según lo previsto estará disponible tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360. Esta nueva edición de "NBA Ballers" volverá a apostar por el lado más arcade y lúdico del basket americano, huyendo totalmente de la simulación ofrecida en franquicias como "NBA Live" de EA o "NBA 2K" de 2K Sports.

El despliegue gráfico del que hará gala este juego será soberbio. Los más de 60 jugadores estelares de la mejor liga del mundo que aparecerán en las canchas mostrarán un aspecto súper detallado. Y no sólo eso, sino que sus animaciones serán magníficas y muy variadas.

El disco incluirá una notable cantidad de modalidades de juego para uno o varios jugadores, destacando el modo online para cuatro participantes simultáneos. "NBA Ballers: Chosen One" entusiasmará sin duda a los muchos fans de este deporte que existen en nuestro país.







DOS MEJOR QUE UNO

BIONIC COMMANDO

Todos aquellos que tuvimos la inmensa fortuna de disfrutar en los 80 con nuestra querida consola de 8 bit de Nintendo, la carismática NES, recordamos "Bionic Commando" como uno de los 10 mejores títulos que se lanzaron para ella. Desde entonces no sabíamos nada acerca de este juego, pero Capcom ya está envuelta en el desarrollo de dos títulos basados en esta franquicia.

El primero en llegar será el remake del original, que llevará la coletilla de "Rearmed" y contará con el mismo desarrollo lineal del genuino, pero se añadirán numerosas mejoras y extras: gráficos mucho más acordes con los tiempos que corren, una banda sonora actualizada y, lo más interesante, la incorporación de un modo cooperativo para dos jugadores. "Bionic Commando Rearmed" estará listo para descargar desde el Bazar de Xbox 360 y PS Network de PS3 este mismo verano.

Unos meses más adelante los usuarios de PS3, Xbox 360 y también de PC degustarán la nueva entrega de "Bionic Commando", concebida desde cero para sacar el máximo provecho a las nuevas tecnologías que ofrecen estas plataformas. Nathan Spencer, el héroe que encarnaremos en esta aventura de acción en tercera persona, tendrá que acabar con un grupo terrorista que amenaza la ciudad de Ascension City, lugar que se encontrará en ruinas a consecuencia de una tremenda explosión. La jugabilidad de este título girará en torno al brazo biónico de Nathan, que le permitirá escalar paredes, realizar rappel, balancearse por los decorados y muchas acciones más.

El entorno gráfico será impactante, destacando el gran tamaño que poseerán los decorados y las fluidas animaciones de todos los personajes que aparecerán en pantalla.

Gracias a estos dos títulos Capcom va a reactivar por completo una colosal franquicia, que creíamos que había quedado abandonada a su suerte desde hace mucho tiempo.



APUNTA, DISPARA Y... ¡VUELVE A DISPARAR!

TIME CRISIS 4

Aunque ha sufrido un pequeño retraso con respecto a la fecha de salida que barajábamos, finales del año pasado, el título ya ha aparecido en USA y nos hemos "agenciado" una copia. Y después de jugar unas cuantas fases, el título nos gusta, y más teniendo en cuenta que a día de hoy PS3 no cuenta con prácticamente ningún arcade de pistola.
La pistola Guncon 3 que viene con el pack se muestra muy precisa, y con ella el título gana en intensidad y realismo. Por lo que sabemos en España el pack del juego también incluirá la pistola, y estimamos que su precio rondará los 80-90€, cifra bastante razonable teniendo en cuenta la calidad y el acabado del periférico.
En cuanto al desarrollo del juego propiamente dicho, este es bastante similar al de las entregas aparecidas en PS2, pero su apartado técnico es netamente superior. Esperamos que Sony edite el título en nuestro país esta misma primavera. ●





CARRERAS Y MUCHO DESMADRE

MARIO KART





Esta grandiosa saga de arcades de velocidad, que nos ha acompañado desde los tiempos de "Super Mario Kart" de SNES, por fin va a dejarse ver en Wii. Y lo hará muy pronto, dado que su lanzamiento está previsto para el primer cuarto de este año. ¿Y qué nos vamos a encontrar en esta ocasión? Pues un montón de sorpresas. La primera y más sonada, y siguiendo la pauta que marcó "Mario Kart DS" hace ya un tiempo, el título utilizará el servicio Wi-Fi online de Nintendo. Y ya no sólo para subir nuestros mejores tiempos y entrar en Leaderboards, sino para lo verdaderamente interesante: ¡competir en red contra usuarios de todo el mundo! Aún no hemos podido probar esta nueva modalidad, pero conociendo a Nintendo seguro que funciona de forma suave y sin problemas. Ojalá sea así...

Pero las innovaciones que incorporará esta entrega no se quedarán sólo en eso. Por ejemplo, y aparte de los karts, los personajes también podrán subirse a motocicletas, algo nunca visto en la saga. Dichos protagonistas también verán incrementado su número con respecto a otras ediciones, y de hecho en las carreras podrán tomar partido hasta una docena de corredores. Mario, Luigi, Wario, Peach, Baby Mario, Yoshi y muchas otras mascotas del universo Nintendo podrán ser seleccionados en la pantalla de inicio, contando cada uno de ellos con sus propias aptitudes.

El control de los vehículos se optimizará para sacar el máximo partido al sensor de movimientos del Wiimote, que tendremos que sostenerlo de manera horizontal... y si lo deseamos, acoplarlo al volante que Nintendo incluirá sin coste adicional en el mismo pack. Todos estos elementos, unidos a una gran diversidad de circuitos clásicos y de nuevo cuño más un acabado gráfico súper simpático harán de este juego de velocidad uno de los más recomendables para esta consola.



UN GIRO A LA HISTORIA

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY





En pocas semanas Codemasters tendrá listo su atípico juego de acción para PlayStation 3, Xbox 360 y PC "Turning Point: Fall of Liberty", que estará basado en la Segunda Gran Guerra... más o menos. Nos explicamos. La gracia de esta propuesta bélica residirá en que no seguirá los hechos reales sucedidos durante la batalla, sino que habrá un giro inesperado totalmente ficticio: ¡la muerte inesperada del general Winston Churchill!

Esta muerte provocará que todo lo que sucedió después en la guerra (incluyendo el desembarco en Pearl Harbor) cambie por completo, ¡y de hecho las fuerzas nazis invadirán los Estados Unidos! Pero allí estaremos nosotros, y adoptando el papel de Dan Carson habrá que despachar a todos los adversarios con que nos crucemos. El motor Unreal Engine III que utilizará el juego permitirá mostrar unos decorados grandiosos, nítidos y ricos en detalle. ●



UN MOVIMIENTO MAESTRO

WII AJEDREZ





Está muy claro que con este juego (perteneciente a la llamada Touch! Generations) Nintendo no pretende causar sensación entre los usuarios de Wii. Simplemente lo que busca es presentar un completo juego de ajedrez que mantenga entretenidos a los jugadores más "sesudos" poseedores de esta consola.

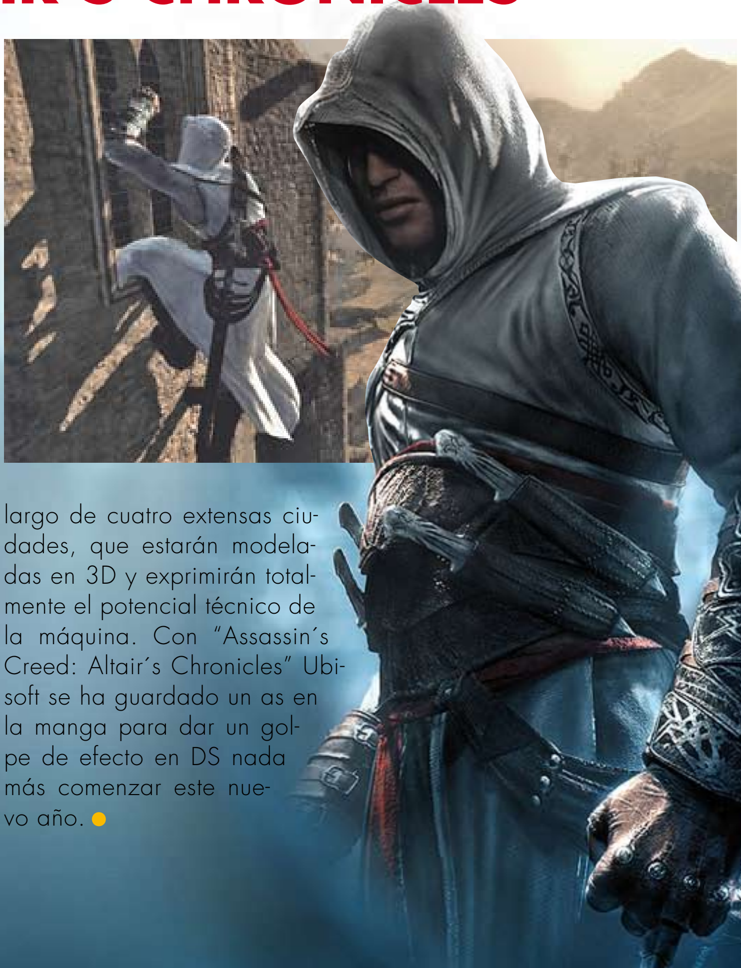
El modo online para dos jugadores se convierte en el principal reclamo de "Wii Ajedrez". Gracias a él podemos medirnos a jugadores de toda Europa gracias al servicio gratuito Wii Connect de Nintendo. Pero que sepáis que también es posible jugar offline contra otro participante en la misma pantalla o mediros a la desafiante dificultad de la CPU.

El control es tremendamente sencillo, al igual que la presentación gráfica, que huye de complejos modelados 3D para presentar el juego tal y como es en la realidad. Seguro que un grupo importante de usuarios de Wii sabe apreciar las excelencias de este título de inteligencia, que por cierto ya está disponible.

EL ASESINO CAMBIA DE AMBIENTE

ASSASSIN´S CREED: ALTAIR´S CHRONICLES





La aventura de acción y sigilo que ha causado sensación esta Navidad en PS3 y Xbox 360, "Assassin´s Creed", va a aparecer en muy pocas semanas en la consola portátil de Nintendo. Y no penséis que va a tratarse de una conversión chapucera del original, ya que va a tratarse de un desarrollo completamente nuevo y exclusivo para Nintendo DS.

La acción tendrá lugar años antes de los hechos acontecidos en "Assassin´s Creed", y de nuevo habrá que controlar a Altair para cumplir junto a él una buena remesa de misiones. Nuestro fin será encontrar un objeto muy poderoso capaz de acabar con las cruzadas de una vez por todas.

La aventura se desenvolverá a lo largo de cuatro extensas ciudades, que estarán modeladas en 3D y exprimirán totalmente el potencial técnico de la máquina. Con "Assassin´s Creed: Altair´s Chronicles" Ubisoft se ha guardado un as en la manga para dar un golpe de efecto en DS nada más comenzar este nuevo año.

ESTRATEGIA EN LA GUERRA FRÍA

CODENAME PANZERS: COLD WAR



Los jugadores de PC conocen muy bien la serie "Codename Panzers", ya que se trata de uno de los juegos de estrategia en tiempo real más famosos. Hasta la fecha en "Codename Panzers" hemos tenido que sumergirnos en las batallas que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial, pero esta vez todo va a ser bien diferente...

La Guerra Fría sustituirá al anterior conflicto, lo que supondrá una verdadera novedad y un soplo de aire fresco para la saga. El conflicto no será en este caso real ya que los desarrolladores de Stormbreaker idearán una guerra que se librará entre la antigua Unión Soviética y Occidente. Nosotros tomaremos el mando de las tropas de la OTAN a lo largo de las 18 misiones que incorporará el modo Campaña, aunque también controlaremos al frente ruso en dos o tres misiones. El mes que viene, más o menos, estará a la venta el juego.





EL KATAMARI MÁS BONITO

BEAUTIFUL KATAMARI

En los tiempos que corren es muy difícil encontrar títulos que aporten la suficiente originalidad. Y mucho más complicado es aún hallar juegos que, aparte de eso, consigan hacerse un hueco en el mercado, saturado de productos del mismo corte y cientos de continuaciones de series de éxito. Pero la saga "Katamary Damacy" alcanzó ese mismo objetivo, calando profundamente entre los usuarios de PlayStation 2 y PSP.

La consola de Microsoft ha sido la escogida por Namco Bandai para dar vida a las nuevas aventuras de "Katamary" en la nueva generación. La mecánica de juego seguirá las pautas marcadas por el original y, por si no sabéis de qué va esta serie, ahora os lo explicamos. Nosotros somos el príncipe del Cosmos, y nuestra labor consiste en hacer girar por diversos e imaginativos decorados una especie de cilindro adhesivo, llamado katamary. Y cuantos más objetos recojamos y se vayan quedando pegados al katamary, más grande se irá haciendo el dichoso artilugio.

Si no has probado nunca un juego de "Katamary", lo más probable es que esta fórmula de juego te parezca totalmente absurda e incluso estúpida. Y de hecho lo es, pero inexplicablemente se hace irresistiblemente divertida. Además un sentido del humor totalmente genial inunda cada partida, ofreciendo un título único.

La novedad más evidente que traerá esta edición de Xbox 360 será un apartado gráfico totalmente renovado, donde podremos apreciar objetos mejor perfilados y una mayor cantidad de ellos en cada escenario.

Otro de los puntos clave de esta saga siempre ha sido su curiosa e hiper pegadiza banda sonora, y en "Beautiful Katamary" volveremos a disfrutar de melodías fantásticas, muy "jap-pop". En principio el juego estará listo dentro de nada, y estamos deseosos de jugar a la versión final.





LA SERIE SE ESTRENA EN WII

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

La consola de Nintendo es la única plataforma que aún no ha recibido ninguna edición de la serie de fútbol más famosa de Konami, "Pro Evolution Soccer". Para poner remedio a esta situación, dentro de aproximadamente un mes la compañía nipona va a satisfacer la demanda de muchos usuarios de Wii editando "PES 2008".

Esta conversión del juego multiformato ya disponible en otras plataformas adquirirá en Wii nuevos aires gracias a un increíblemente revolucionario sistema de control. Gracias a un sistema llamado Free Running podremos desplazar a cualquier jugador que aparezca en imagen, tenga el balón o no. En lugar de usar el stick analógico para mover a los futbolistas, aparecerá en pantalla un puntero que tendremos que posicionar encima del jugador que deseemos controlar. Este sistema requerirá de práctica para acostumbrarse a él, pero los desarrolladores aseguran que en menos de una hora será posible dominarlo. Pronto sabremos si están en lo cierto. ●









LA ESTRATEGIA MÁS OSCURA

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

La saga "Advance Wars" se ha convertido en uno de los referentes de la estrategia en portátiles gracias al buen hacer de Intelligent Systems. En la nueva entrega para la portátil de Nintendo, "Advance Wars: Dark Conflict", veremos un mundo devastado por el impacto de varios meteoritos. La humanidad estará pues en peligro de extinción y los pocos recursos naturales necesarios para la supervivencia serán la causa principal de tan cruentas batallas. El tono general del juego cambiará por completo y pronto nos daremos cuenta de su estilo, más crudo y realista. El modo campaña contará con un gran número de misiones y el tutorial será especialmente útil ya que se variará la estrategia de juego para hacer la aventura más rápida, intuitiva y adictiva. También habrá novedades en cuanto a tipos de unidades: ahora contaremos con motocicletas de asalto, antitanques, soldados con lanzallamas y nuevas unidades navales. Además todas dispondrán de tres rangos por tipo de unidad y cuanto más utilicemos una determinada clase, más útil y poderosa se irá volviendo. Otro punto muy interesante es el papel que jugarán los comandantes; si antes eran un elemento fundamental que podía darle la vuelta a una batalla perdida, ahora su relevancia estará mejor medida. Aunque sin duda lo que más nos llamará la atención de "Advance Wars: Dark Conflict" será la inclusión de un completísimo modo online que promete multiplicar las horas de juego y sus posibilidades. Podremos competir contra jugadores de todo el mundo y hablar con ellos utilizando el novedoso chat de voz (posible gracias al micrófono de la consola). También podremos crear nuestros mapas, almacenarlos en el cartucho y compartirlos con nuestros amigos. Todo estará completamente acorde con el tono oscuro de la historia, y por lo tanto el acabado gráfico del juego se tornará más serio y adulto que en entregas anteriores: unidades más realistas, soldados con caras de pocos amigos y comandantes despiadados en los que desaparecerá el aspecto de dibujo animado amable. "Advance Wars: Dark Conflict" se presenta como una de las apuestas más completas e innovadoras para Nintendo DS.



UNA NUEVA RECETA

COOKING MAMA 2:
COCINA CON TUS AMIGOS





Este singular juego de cocina se ha convertido en una de las sorpresas más gratas en Nintendo DS, siendo uno de los mayores best-sellers para la máquina proveniente de una Third Party ajena a Nintendo. Y claro, estaba cantado que el título iba a recibir una continuación.

Y eso va a ocurrir ya mismo puesto que "Cooking Mama 2" está a la vuelta de la esquina. El cartucho traerá en esta ocasión nada menos que 80 recetas, algunas de ellas ya vistas en el anterior más un cuantioso número de otras inéditas. Junto con esto el título también contará con 150 minijuegos, cifra muy considerable, que asegurará muchas semanas de diversión.

La propuesta de "Cooking Mama 2" será más o menos la misma que su predecesor, y podremos preparar platos conocidos de todo el mundo mientras nos lo pasamos en grande participando en originales pruebas. Los aspirantes a chef que posean una Nintendo DS ya pueden ir poniéndose el gorro y el delantal... ●

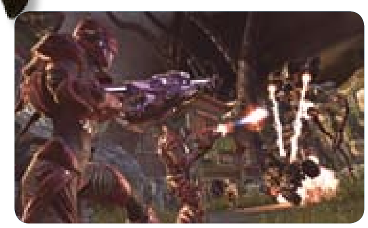


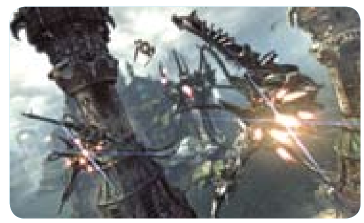


DUELOS A MUERTE, AHORA EN PS3

UNREAL TOURNAMENT 3

El pasado mes ya dimos cuenta del gran "Unreal Tournament 3" en su versión para PC y, en breve, Midway tendrá lista la entrega correspondiente a PlayStation 3 de su fabuloso shooter online en primera persona.
Las características principales de la edición para PC volverán a encontrarse en su conversión a la consola de Sony, incluyendo sus apoteósicos gráficos. El título empleará el famoso motor 3D Unreal Engine 3 para mostrar un despliegue técnico sin precedentes en PS3. Por supuesto las partidas en red volverán a ser la salsa de "UT3", que nos brindarán una amplísima variedad de opciones y modalidades de juego, tanto individuales como por equipos. Con juegos así de alucinantes como este el Network gratuito de Sony para PS3 va a ir ganando muchos más adeptos. Si tenéis esta consola y os gusta jugar en red con vuestros amigos, no vais a encontrar un título más adecuado. ●





UN CAMBIO EN LA SAGA

CIVILIZATION REVOLUTION

La serie de estrategia "Sid Meier´s Civilization" es una de las más populares de PC, y es seguida por millones de jugadores en todo el mundo. Sin embargo, y con la excepción de una única entrega aparecida hace ya una década para Súper Nintendo, "Civilization" siempre se ha mantenido fiel al mercado de PC. Hasta ahora, claro. "Civilization Revolution" se dejará jugar esta misma primavera en PS3, Xbox 360 y Wii, y presentará cambios importantes en su trasvase a consola.
El sistema de control se adaptará bien a la configuración de los control pad tradicionales y el número de acciones que podremos realizar se reducirá sensiblemente. El objetivo sí que se mantendrá inalterable, y habrá que evolucionar a la civilización que escojamos al comienzo de la partida desde la Edad de Piedra a la era espacial.
Los amantes de la estrategia que posean una consola están de enhorabuena, porque va a llegar un peso pesado en la materia. ●





¡CONOCEMOS MÁS DETALLES!

STREET FIGHTER IV



La esperadísima cuarta entrega de uno de los juegos de lucha más populares de la historia, "Street Fighter", está dando mucho que hablar en los últimos tiempos. Y eso es debido a que Capcom ha dado a conocer más detalles acerca de su ambicioso proyecto.

Nuevos luchadores se unirán a los ya confirmados (Ryu, Ken y Chun-Li), como es el caso de Crimson Viper, una guapa detective que será capaz de emplear diversas armas.

Lo que aún no está claro son los formatos que acogerán este arcade de lucha. Según los rumores, las plataformas que tienen más posibilidades de recibir "Street Fighter IV" son PS2, PS3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS. Esperemos que Capcom se pronuncie pronto en relación a este respecto, al igual que la fecha de lanzamiento exacta: de momento se baraja la posibilidad de finales de este año o principios del que viene. ●





EL NUEVO PROTOTIPO DE SIERRA

PROTOTYPE

La compañía Sierra, de la mano de los veteranos creadores Radical Entertainment (llevan desarrollando títulos desde los tiempos de NES) están moldeando lo que puede convertirse en la nueva revolución en cuanto a juegos tipo "Grand Theft Auto" se refiere. El nombre de esta nueva propuesta es "Prototype", y lo que se ha visto del juego nos ha dejado gratamente perplejos.

Alex Mercer, el protagonista del juego, se levantará un día en su querida ciudad de Nueva York con una amnesia casi total. No recordará prácticamente nada acerca de su persona, familia, pasado y, lo que es más importante, cómo consiguió los poderes con los que contará. Alex será una proeza materializada en ser humano, ya que podrá realizar acciones totalmente increíbles. Desplazarse por los decorados a velocidades increíbles, trepar tranquilamente por los rascacielos de la Gran Manzana, levantar coches como si fueran de papel o transformar sus brazos en poderosas cuchillas serán algunas de sus aptitudes. Y eso que aún no os hemos contado su mejor cualidad, que consistirá en absorber y adoptar la personalidad, atributos y aspecto físico de cualquier persona con la que se cruce... o mejor dicho, criatura, porque Nueva York estará totalmente invadida por seres extraterrestres.

En un principio el objetivo de Alex será tan sencillo como sobrevivir, pero a medida que avance en la trama irá recuperando poco a poco su memoria y recuerdos. El carácter de la aventura va a ser bastante serio y adulto, ya que la violencia y las escenas fuertes (como asistir a desmembramientos) estarán a la orden del día.

"Prototype" es una apuesta diferente a la fórmula ya conocida del clásico de Rockstar "GTA", y en pocos meses los usuarios de PS3, Xbox 360 y PC podrán sacar todo el jugo a esta trepidante aventura de acción en tercera persona.

MÁS EN FORMA QUE NUNCA

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Los más avezados conocerán esta saga deportiva de Konami, que empezó sus días haciendo disfrutar a los asiduos a los salones recreativos y a los poseedores de ordenadores como MSX. Ahora Konami pretende volver a reverdecer viejos laureles con una nueva versión de su clásico, que llevará el "original" nombre de "New International Track & Field", que estará preparado antes del verano para Nintendo DS en exclusiva.

24 pruebas diferentes serán incluidas en el cartucho, tan distintas como tiro con arco, 100 metros lisos, lanzamiento de jabalina o piragüismo. Las modalidades de juego también serán variopintas, destacando un extenso modo Carrera individual o una opción multijugador apta para un máximo de cuatro jugadores simultáneos, tanto ad-hoc como en red.

Todo el entorno gráfico sacará partido de las posibilidades técnicas de la portátil, ofreciendo personajes en plan Super Deformed (o sea, cabezones) y fondos coloridos. El título está siendo desarrollado por Sumo Digital, todo un seguro de buen hacer.



UNA AVENTURA ÉPICA

DRAGON QUEST SWORDS: LA REINA ENMASCARADA Y LA TORRE DE LOS ESPEJOS



Tras este título tan rimbombante y largo se esconde la primera incursión de Square-Enix en la consola de sobremesa de Nintendo. Y va a hacerlo como se merece, con una de sus franquicias estrella: la saga de rol "Dragon Quest".
Un joven de 16 años será el protagonista principal de esta historia quien, espada en mano, deberá superar una dura prueba para que los congéneres de su tribu le consideren como adulto. En la concepción del juego volverán a participar personajes tan ilustres como Akira Toriyama (diseño de personajes), Yuji Horii (creador original) o Koichi Sugiyama (banda sonora), para asegurarse de que la aventura alcanza la mayor calidad posible. Como principal nota característica de este nuevo capítulo de la saga, el Wiimote se convertirá en nuestro aliado a la hora de asestar los espadazos a los enemigos, ya que se usará el sensor de movimientos del mando para realizar diversas acciones.

MÁS FANTASÍA PARA DS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES









Nintendo DS parece que está convirtiéndose en una de las consolas predilectas para Square-Enix, quienes no paran de desarrollar títulos exclusivos para esta portátil. Y además no hablamos de unos juegos cualquiera, sino de capítulos inéditos de sus series más conocidas, como "Final Fantasy".
Esta aventura está siendo concebida para que sea disfrutada tanto por uno como por varios jugadores, algo nada común en este tipo de juegos. Los personajes principales serán Yuri y Chelinka, pero a medida que progresemos nos iremos encontrando con muchos más. El sistema de control hará uso del stylus y la pantalla táctil, y estará tan bien diseñado que cualquiera podrá hacerse con él muy rápidamente. "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates" tiene todos los visos de superar claramente al anterior episodio de esta serie, que pasó sin pena ni gloria por GameCube hace casi cuatro años.

VUELVE LA LUCHA CLÁSICA

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

Aunque en España no cuenta con tanto reconocimiento y prestigio como otros arcades, "Guilty Gear" está considerada como una de las series de referencia en cuanto a juegos de lucha 2D tradicionales se refiere. Por eso estamos tan contentos de presentaros "Guilty Gear XX Accent Core", un título desarrollado en exclusiva para Wii que estará en la calle este mismo mes.

El plantel de personajes seleccionables de este título superará la veintena e incluirá un par de luchadores nunca vistos en Occidente: Order Sol Y A.B.A.

Y como en cualquier juego de estas características, cada personaje practicará un estilo de lucha bien diferenciado. El esquema de control será un tanto diferente al tradicional en estos juegos, puesto que para ejecutar ciertos golpes será necesario emplear el sensor de movimientos del Nunchak y Wiimote.

Dada la escuetísima oferta de títulos de este corte disponibles en Wii, "Guilty Gear XX Accent Core" se perfila como una opción muy interesante. ●










RESERVA
DRAGON QUEST
Monsters Joker
DRAGON QUEST
Nintendo Wi-Fi Connection
NINTENDO DS
DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker
LICENSED BY
Nintendo
SQUARE ENIX.
Exclusiva
GAME
LLAVERO EXCLUSIVO
DE REGALO
Fecha estimada de lanzamiento: 12/03/2008. Promoción limitada a 1.000 uds.
GAME
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos



¿Te has cansado
de jugar con algunos
de tus videojuegos?
¡Consigue las últimas novedades y no te aburras!
Traénos los juegos
que ya no quieras
a tu tienda GAME
y consigue
un 30% más por ellos.*
Juega mucho más,
pagando mucho menos.
*Promoción sólo válida para socios GAME y CentroMAIL. Promoción Válida del 26 de Diciembre al 25 de Febrero. Sólo se admitirá un juego igual por persona. Algunos juegos podrán no ser admitidos. Los juegos deberán estar en buen estado y completos para conseguir la máxima valoración. La valoración se realizará siempre en Vale.
GAME
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos


RESERVA
GOD OF WAR
Chains of Olympus
PSP
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
18+
www.pegi.info
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Exclusiva
GAME
FIGURA EXCLUSIVA
DE REGALO
Tamaño aproximado: 20 cm.
Fecha estimada de lanzamiento: Marzo 2008. Promoción limitada a 7.000 uds.
CENTRO MAIL
GAME
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
GAME
Tu especialista en videojuegos


VENTA EXCLUSIVA
GAME
CENTRO MAIL
www.game.es
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
Devil May Cry 4
COLLECTOR'S EDITION
CAPCOM
16+
STEELBOOK
DEVIL MAY CRY 4
SPECIAL EDITION
ART OF THE DEVIL
DEVIL MAY CRY 4
Disponible
08/02/08
Promoción limitada a 2.850 uds. (PS3) y 1.000 uds. (XBOX 360).



Grand Theft Auto IV



LA ACCIÓN MÁS DESEADA



Desarrollador: **Rockstar**	Distribuidor: **Take2**
Género: **Aventura de acción**	Plataforma: **PS3, Xbox 360**
Fecha salida: **Primavera**	Web: **www.grandtheftautoiv-eljuego.com**

La nueva entrega de la fantástica serie de acción de Rockstar, "Grand Theft Auto", es uno de los juegos más buscados por los usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360. Y más desde que se anunciara su retraso, puesto que el juego debería haber salido a finales del pasado año. Pero bueno, todos sabemos muy bien la forma que tiene de trabajar esta compañía, que busca siempre ofrecer a los jugadores la máxima calidad con sus producciones. Y este tiempo extra va a permitir a Rockstar perfeccionar aún más su "niño mimado", para optimizar las prestaciones de su nuevo motor gráfico e incluir más cantidad de material, personajes y misiones.



LIBERTY CITY volverá a ser la ciudad ficticia escogida para albergar la trama de este episodio de "GTA". Como sabéis esta urbe (que está basada en la forma y estructura de Nueva York) ya ha aparecido en otros capítulos de la serie, aunque en esta ocasión sus dimensiones y aspecto serán bien distintos. Aparte de presentar un modelado excepcional, muchísimo más detallado que los visto en otras ocasiones, su tamaño se verá aumentado considerablemente e incorporará nuevas zonas que será posible explorar. Por tanto, y a pesar de repetir, Liberty City será tan diferente a la que recordamos de pasadas entregas que casi parecerá un lugar inédito.

EL PROTAGONISTA, en cambio, sí que será totalmente nuevo. Su nombre será Nico Bellic, un inmigrante de Europa del Este que llegará a los Estados Unidos para intentar vivir el sueño americano. Y nada más poner los pies en este nuevo país, comenzarán los problemas. Nico se verá involucrado en el mundo del crimen y tendrá que vérselas con toda clase de delincuentes, policías corruptos, traficantes y demás gentuza tan poco recomendable. Pero como inmigrante recién llegado que será Nico, su principal objetivo consistirá en sobrevivir, y para ello deberá verse mezclado en asuntos bastante turbios. Las misiones que le encargarán tendrán que ver con el chantaje, protección de indeseables, ejecución de ciertos personajes y otras actividades similares. Lógicamente, cuanto más se vaya metiendo Nico en este oscuro mundo de la delincuencia, más poder y re-







conocimiento irá ganando dentro de sus círculos... pero también enemigos más despiadados y de mayor poder, incluyendo la propia policía.

Como de costumbre, la trama estará muy bien estructurada y de hecho mientras juguemos tendremos la sensación de estar siendo partícipes de una película o "thriller" de acción interactiva, plagada de situaciones límite, violencia, disparos y personajes curiosos.

Las posibilidades que nos brindará "GTAIV" volverán a ser innumerables. Dispondremos de una libertad de acción bárbara, pudiendo hacer lo que nos venga en gana en cada momento o desplazarnos al punto de la ciudad que nos interese en un momento dado. Es cierto que habrá que seguir una estructura definida, pero esta será siempre muy flexible.

Para movernos por Liberty City podremos echar mano de una ingente cantidad de vehículos, ya sean taxis, deportivos, furgonetas, camiones o hasta helicópteros. Cualquier vehículo que veamos en la ciudad podrá ser pilotado por Nico.

EL APARTADO GRÁFICO que ostentará la aventura será de los más avanzados vistos tanto en PS3 como en Xbox 360. El bautizado como Rockstar Advanced Game Engine (o RAGE, para abreviar) permitirá a ambas máquinas presentar en pantalla una cuantiosa cantidad de personajes y objetos muy detallados. Además las animaciones de los protagonistas se mostrarán siempre muy variadas y creíbles, lo que aportará mayor realismo al juego.

"GTAIV" va a convertirse en uno de los juegos más importantes del año. Y también en uno de los más vendidos, así que id reservándolo cuando podáis para no quedaros sin él.

■ Sergio Martín







C&C3: Kane's Wrath

LA ESTRATEGIA POR TURNOS LLEGARÁ A CONSOLAS

Desarrollador: EA LA
Género: Estrategia en tiempo real
Fecha salida: Abril 2008
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PC y Xbox 360
Web: www.eagames.ea.com

Junto con "Warcraft", "Command & Conquer" es la saga que contribuyó de forma decisiva a la popularización del género de la estrategia en tiempo real tras su nacimiento con "Dune II: The Battle for Arrakis", en 1992. A lo largo de más de una década ha explorado distintas tecnologías y formatos, aunque su esencia siempre se ha mantenido ligada a la estrategia en tiempo real y es en este género donde ha conseguido resultados sobresalientes.

"Command & Conquer 3: Tiberium Wars" supuso el regreso de la saga a sus raíces, si bien aderezaba la fórmula con una buena historia narrada por conocidos actores de Hollywood, así como con herramientas para reforzar el juego online e incluso la posibilidad de asistir a las partidas como espectador. Con Kane's Wrath se extiende













la experiencia con más juego, unidades y un nuevo interfaz en el caso de Xbox 360.

EL GUIÓN cobrará especial relevancia, pues rellenará el vacío argumental que quedó entre "Tiberian Sun" y "C&C 3", aportará nuevos datos acerca de la Tercera Guerra del Tiberium y continuará los hechos acontecidos en "C&C 3", abarcando en total un periodo de 20 años. Todo ello apoyado, de nuevo, en el talento de intérpretes de Hollywood (Joe Kucan como Kane, Natasha Henstridge de "Species" y Carl Lumbly de "Alias" entre otros). Además se añade un nuevo modo de juego, dominio global, que permite afrontar el conflicto a escala planetaria. Asimismo se suman nuevas subfacciones para cada una de las facciones existentes (lo cual ofrecerá un total de nueve bandos distintos en escaramuzas y multijugador), con nuevas estructuras y unidades que favorecen estilos de juego y estrategias únicas. Así, la campaña se jugará tanto en este nivel global como en los clásicos campos de batalla con una gestión más pormenorizada de recursos y unidades.

Con respecto al interfaz de consola, el estudio de desarrollo afirma que va a ser el estándar de sus futuras producciones para consola, ya que están convencidos de haber dado con una fórmula idónea para esta plataforma. Se trata de un interfaz radial que, utilizando un solo stick, permite controlar colas de producción, habilidades y demás elementos clave. Tanto este notorio cambio con respecto al original como las limitaciones de la plataforma en sí han sido determinantes a la hora de tomar la decisión de que la expansión no necesitará, en el caso de Xbox 360, del juego original para funcionar.

LA CAMPAÑA estará centrada en la Hermandad Nod y estará dividida en tres extensos actos: en el primero se verán los sucesos que siguieron a la Segunda Guerra del Tiberium, en el segundo se expondrá una historia paralela a los eventos de "C&C 3" y en el tercero se abordará la ascensión de Kane al poder, continuando la historia donde la dejó la entrega anterior.

Además, en el anteriormente mencionado modo de dominio global se podrá afrontar la conquista de un modo no lineal, con detalles como la incorporación de las unidades supervivientes de un escenario de combate al mapa global. Esto añade un factor de persistencia a las unidades, lo cual aumenta su valor en el campo de batalla como recursos que se pueden seguir aprovechando en futuros enfrentamientos.

Finalmente, las nuevas unidades reforzarán las debilidades de las distintas facciones. Por ejemplo, los GDI contarán con una unidad antiaérea o un vehículo de artillería con munición ilimitada que evita el problema de reabastecimiento que sufrían, por ejemplo, los orca.

■Guillermo Ballestero





Rock Band

MONTA TU PROPIA BANDA DE ROCK

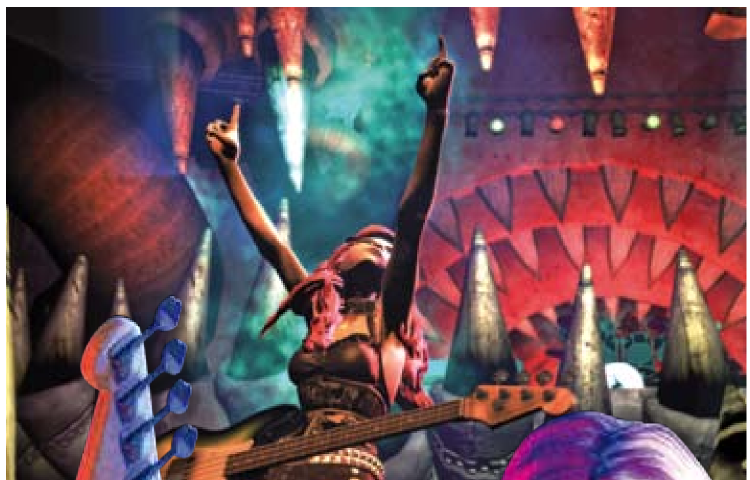
Desarrollador: Harmonix
Género: Musical
Fecha salida: Marzo
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PS2, PS3 y Xbox 360
Web: www.rockband.com

Todos aquellos que nos seguís habitualmente todos los meses ya estaréis al tanto de "Rock Band", el próximo mega-éxito musical en forma de juego que será lanzado por Electronic Arts esta misma primavera. Desde hace varios números os hemos estado informando puntualmente acerca de sus múltiples características y cualidades, por lo que en esta ocasión vamos a dedicarnos a comentaros un poco más en profundidad otros detalles, como por ejemplo el aspecto y funcionamiento de los periféricos que aparecerán en el pack del juego.

Como sabéis en "Rock Band" será posible adoptar el papel de cantantes, encargarnos de la batería, llevar el bajo o agarrar la guitarra eléctrica. Y por esa misma razón el pack incorporará (aparte del propio disco con el juego, obviamente) un micrófono, una guitarra y una batería. Sí, como veis sólo traerá de serie una única guitarra, por lo que si queréis tocar el bajo y la guitarra eléctrica en una misma canción, no os quedará más remedio que echar mano de la misma de "Guitar Hero", porque en un principio no se venderán por separado guitarras adicionales de "Rock Band". Una pena.

CENTRÁNDONOS ya en el aspecto de los tres periféricos, al menos de los que pertenecen a la versión americana del título, los tres poseerán una calidad y diseño excelentes. Primero vamos a hablaros de la guitarra, que nos servirá tanto de bajo como de guitarra eléctrica. Su diseño estará basado estrechamente en el modelo real Fender Stratocaster, una de las guitarras más queridas por los amantes de este instrumento musical. Su tamaño y características generales no variarán demasiado en comparación con las guitarras incluidas en los juegos de la saga "Guitar Hero", si bien habrá un pequeño detalle a tener en cuenta. Además de poseer cinco botones asignados a otros tantos tonos (verde, rojo, amarillo, azul y naranja) más el interruptor inferior, esta Fender Stratocaster incorporará otro set de botones localizados en la parte inferior del mástil, cerca de la caja. Estos se usarán en ciertas partes de las melodías, en los que haya que tocar solos de guitarra. Desde luego a nosotros nos ha convencido















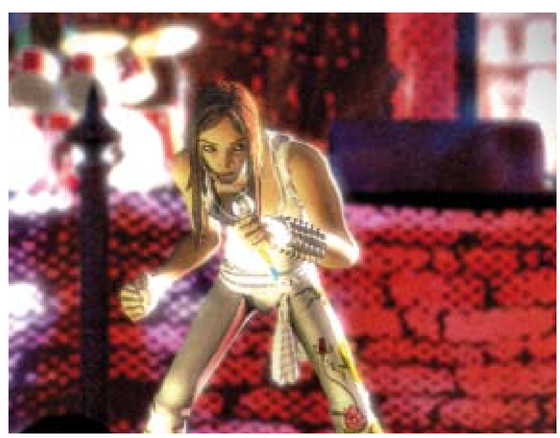
por completo este fantástico diseño de este instrumento musical.

PASEMOS A LA BATERÍA, que quizá sea el instrumento que más interés despierta entre los jugadores. Esta se compone principalmente de cuatro platos asignados a los colores rojo, amarillo, azul y verde, más un pedal y un juego de dos baquetas. El tamaño y resistencia de todos estos componentes son increíblemente parecidos a las baterías reales. Por muy fuerte que golpeemos a los platos con las baquetas (siempre dentro de unos límites razonables), estos se mostrarán muy sólidos y bien acabados, por lo que nunca tendremos la sensación de estar a punto de destrozarlos con alguno de nuestros efusivos golpeos.

Por último sólo nos queda hablar del micrófono, con el que será posible entonar nuestras canciones favoritas. Su peso y dimensiones se ajustarán a los de un micrófono estándar, y será capaz de reconocer nuestra entonación y ritmo en tiempo real, a diferencia de los que sucede con otros juegos de este mismo estilo. En resumen, el aspecto y la calidad de todos estos componentes nos parecen realmente sobresalientes, aunque por supuesto todo tiene un precio. La calidad se paga. Y aunque aún no está cerrado el PVP final del pack de "Rock Band" en España, nos aventuramos a afirmar que este no bajará de los 180€. Puede que algunos lo tachen de elevado, pero creednos si os decimos que merecerá la pena el esfuerzo económico. "Rock Band" es un título único y que va a suponer un antes y un después en lo que respecta a los juegos musicales diseñados para consola. En cuanto lo probéis entenderéis exactamente a qué nos referimos...

Sergio Martín







Battalion Wars 2

DE VUELTA A LOS TANQUES

Desarrollador: Kuju London
Género: Estrategia/Acción
Fecha salida: 15 de febrero
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: Wii
Web: www.nintendo.es

Vuelve la antológica saga "Wars" por partida doble. En su segunda intentona en el terreno tridimensional (recordemos el, aunque fallido, primer "Batallion Wars" en GameCube) Kuju no ha optado por el camino fácil de trasladar la mecánica "Wars" bidimensional, sino en perfeccionar e intentar corregir los errores de su predecesor.

En términos de narrativa, volveremos a vivir un conflicto a gran escala, detonado por un informe falso donde se afirma que el Imperio Solar está desarrollando un arma devastadora, llevando al comandante Pierce y al coronel Windsor a lanzar un ataque preventivo. El juego ha mejorado visualmente de manera considerable con respecta al primer título de la saga, aunque la dirección artística y el aspecto plástico conserva el estilo del original. El control ha evolucionado con sabiduría y la acción parece que se desarrollará con fluidez.

Otra de las novedades más destacables a primera vista es la inclusión de un modo Online para dos jugadores por partida, con un gran abanico de modos, que abarcan desde el Asalto, Escaramuza, Cooperativo y Conquista de Edificios. El modo Campaña seguirá por los derroteros del original, pero promete ser más largo y profundo (se añadirán nuevas unidades, desde terrestres a aéreas), con 20 misiones para un jugador y 15 para el Cooperativo e incluirá extras desbloqueables. No obstante, el "grueso" del título será idéntico al de su predecesor, mezclando perfectamente la acción en tercera persona junto a ciertas dosis de estrategia. El sistema de juego se situará en las antípodas de las versiones portátiles pero es un enfoque por el que han apostado desde sus inicios.

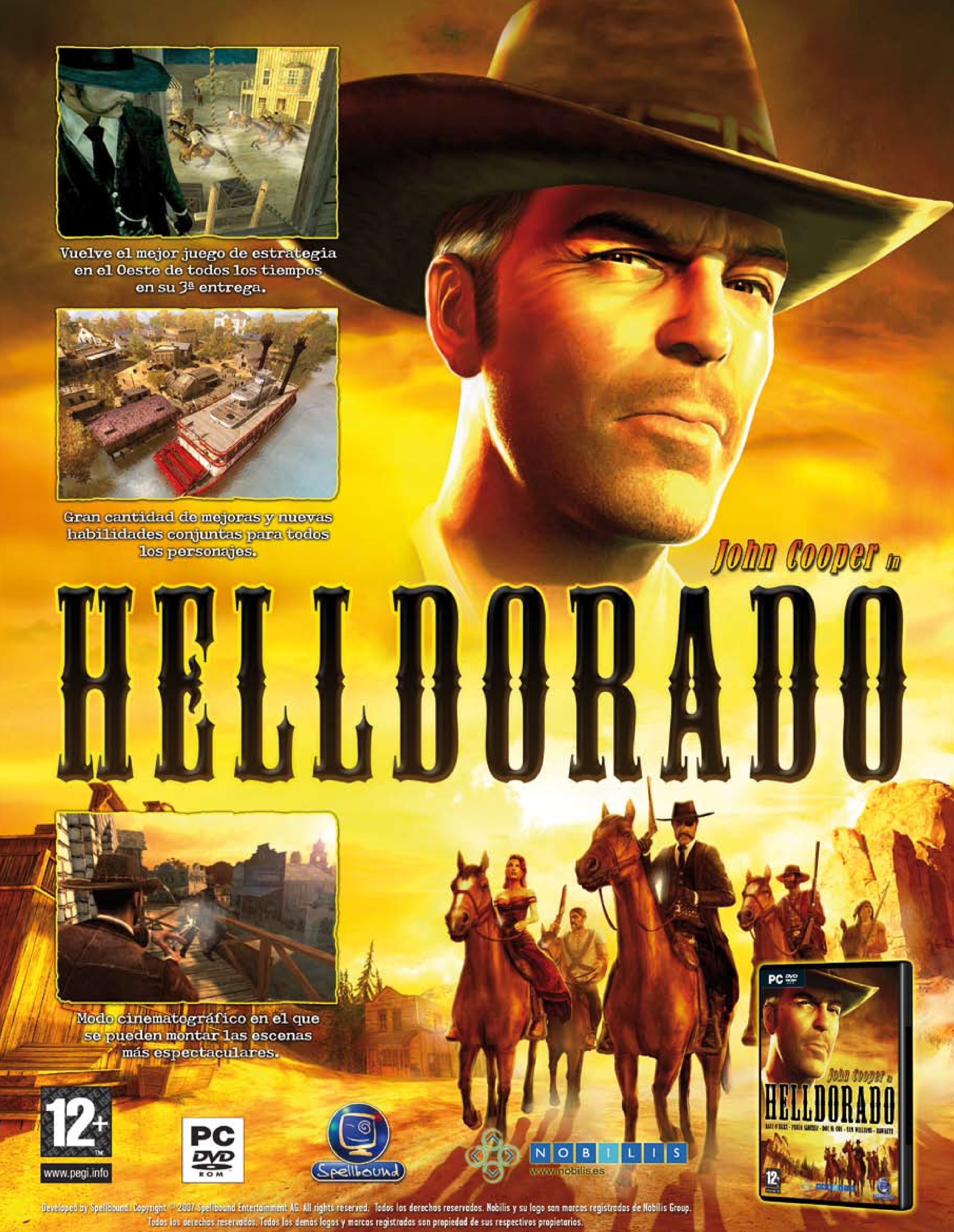
EN GENERAL, parece que Kuju London ha tenido el tiempo suficiente para producir un título mucho más fiel a las buenas ideas que tenían sobre el papel antes de publicar el primer "Batallion Wars". El próximo 15 de febrero podremos comprobar si de verdad ha sabido adaptarse a las 3D con estabilidad y al Wiimote con fiabilidad.

■Omar Álvarez









Vuelve el mejor juego de estrategia en el Oeste de todos los tiempos en su 3ª entrega.
Gran cantidad de mejoras y nuevas habilidades conjuntas para todos los personajes.
John Cooper in
HELLDORADO
Modo cinematográfico en el que se pueden montar las escenas más espectaculares.
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Spellbound
NOBILIS
www.nobilis.es
PC DVD
John Cooper in
HELLDORADO
12+
Developed by Spellbound. Copyright © 2007 Spellbound Entertainment AG. All rights reserved. Todos los derechos reservados. Nobilis y su logo son marcas registradas de Nobilis Group.
Todos los derechos reservados. Todos los demás logos y marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.





Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos

HAZ DEPORTE EN EL AUTOBÚS



Desarrollador: SEGA
Género: Deportivo
Fecha salida: Febrero
Distribuidor: SEGA
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.sega-europe.com

Recientemente los poseedores de Wii han podido divertirse y ponerse en forma al mismo tiempo practicando infinidad de modalidades deportivas incluidas en el atractivo juego "Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos". Bien, pues dentro de nada los usuarios de Nintendo DS podrán hacer lo propio, porque SEGA ya está preparando la versión para la portátil de Nintendo de este mismo título, que debido a un inesperado retraso no ha visto la luz todavía.

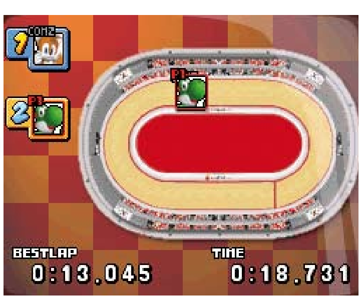
16 PERSONAJES, tan populares como Mario, Sonic, Luigi, Tails o Bowser se darán cita en otras tantas especialidades olímpicas (más unas pocas más ocultas), como tenis de mesa, 100 metros lisos, tiro con arco o esgrima. Dicho sea de paso, esta versión incorporará dos categorías inéditas en la entrega de Wii: Ciclismo y Salto de Trampolín 10m.

El puntero y la pantalla táctil serán nuestros grandes aliados para obtener medallas olímpicas en cada una de las especialidades. Según el evento en el que nos encontremos habrá que realizar un movimiento puntual con la stylus en la pantalla inferior pero, en cualquier caso, el manejo será muy sencillo y preciso.

El cartucho ofrecerá diversas modalidades de juego para uno o, mejor aún, para varios jugadores. Hasta cuatro participantes podrán competir simultáneamente a través de Wi-Fi, lo que asegurará rivalidad y emoción casi eterna.

Y en cuanto a su realización técnica, "Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos" mostrará un nivel sobresaliente. Todos los personajes y entornos estarán modelados en 3D y el motor gráfico se mostrará siempre muy sólido. Pero lo mejor lo encontraremos en las animaciones de los protagonistas, que se mostrarán increíblemente suaves y simpáticas. SEGA va a poner en liza en escasas semanas el primer gran "pelotazo" de Nintendo DS para este año que acaba de arrancar.

■ Sergio Martín











SEGA Superstars Tennis

TENIS DE LUJO

Desarrollador: Sumo Digital	Distribuidor: SEGA
Género: Deportivo	Plataforma: PS2, PS3, Xbox 360, Wii y DS
Fecha salida: Marzo	Web: www.sega-europe.com

SEGA últimamente está volcándose en desarrollar juegos deportivos, como es el caso del exitoso "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos" o este que nos ocupa, "Sega Superstars Tennis". En una toma de contacto inicial salta a la vista que este título va a guardar bastantes semejanzas con un viejo conocido de los nintenderos, "Mario Tennis", lo cual es una buena noticia dada la calidad que presentaba el juego protagonizado por el fontanero de Nintendo.

15 VAN A SER LOS PERSONAJES que harán acto de presencia en el juego final, que estará destinado a prácticamente todas las consolas existentes en el mercado. Héroes tan conocidos como Sonic, Ulala (de "Space Channel 5"), Dr Eggman, AiAi (extraído de la serie "Monkey Ball") o incluso Alex Kidd participarán en unos partidos de tenis muy especiales. Las canchas donde se disputarán las pachangas estarán ambientadas en los mismos mundos donde suelen acontecer las aventuras de los personajes, como Green Hill en el caso de Sonic o escenarios de clara influencia sci-fi como es el caso de "Space Channel 5".

Hasta cuatro jugadores podrán participar simultáneamente en cada partido, y tendremos a nuestra disposición un surtido muy abultado de modos de juego, como Campeonatos, Partidos de Dobles o incluso juego en red en el caso de las versiones para PS3 y Xbox 360. El carácter del título poseerá tintes de arcade y los jugadores podrán realizar un considerable repertorio de golpes, incluyendo algunos especiales.

Los encuentros tendrán lugar en escenarios coloridos y bien representados, y el juego utilizará el mismo motor gráfico empleado en "Virtua Tennis", detalle a tener muy en cuenta. SEGA está poniendo mucho empeño en sus últimas producciones de sacar partido del tirón de sus mascotas más populares, y esperemos que lancen productos de tanta calidad como el que atesorará este "SEGA Superstars Tennis".

■Eduardo G.













Naruto: Ninja Destiny

PELEAS ENTRE NINJAS



Desarrollador: Tomy	**Distribuidor:** Nintendo
Género: Lucha	**Plataforma:** Nintendo DS
Fecha salida: Febrero	**Web:** www.nintendo.es

Cada vez son más las personas que se enganchan a esta fantástica serie de anime y manga, "Naruto", creada por Masashi Kishimoto y que guarda ciertas reminiscencias con el clásico de Akira Toriyama "Dragon Ball". Sin ir más lejos yo mismo me considero un ferviente seguidor de la serie desde hace ya varios años. Naruto, el joven ninja aspirante a Hokage (el líder de una aldea), ya ha protagonizado varios juegos para una amplia variedad de consolas incluyendo la propia Nintendo DS, que será la plataforma que acoja este "Naruto: Ninja Destiny".

MÁS DE 15 PERSONAJES extraídos de la misma serie protagonizarán deslumbrantes peleas 3D en plan uno-contra-uno, y se convertirá en uno de los escasos juegos de lucha tridimensionales disponibles para esta portátil. Junto a Naruto veremos a otros protagonistas muy conocidos como Sakura, Kakashi-sensei, Sasuke, Lee o Neji, quienes serán capaces de efectuar una increíble cantidad de golpes, incluyendo sus ataques exclusivos de Chakra. Y todos los movimientos se efectuarán sin problemas mediante un cómodo sistema de control.

Visualmente nos encontraremos con uno de los juegos 3D desarrollados para Nintendo DS más ambiciosos, y llamará la atención el detalle con que estarán modelados todos los luchadores, que además gozarán de un tamaño significativo. Y no sólo eso, puesto que en el cartucho también se incluirán numerosas secuencias de vídeo sacadas directamente de la serie de animación.

"Naruto: Ninja Destiny" posee todos los ingredientes para volver locos a los miles de seguidores de este personaje: variados modos de juego, buena realización técnica y un control adecuado. Y que sepáis que esta edición europea también presentará cambios importantes con respecto al juego japonés. El 15 de Febrero estará en las tiendas de toda España, esperemos que no nos decepcione.

Sergio Martín





Advance Wars: Dark Conflict

LA ESTRATEGIA MÁS OSCURA

Desarrollador: Intelligent Systems
Género: Estrategia
Fecha salida: Primer Trimestre
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.nintendo.es

La saga "Advance Wars" se ha convertido en uno de los referentes de la estrategia en portátiles gracias al buen hacer de Intelligent Systems. En la nueva entrega para la portátil de Nintendo, "Advance Wars: Dark Conflict", veremos un mundo devastado por el impacto de varios meteoritos. La humanidad estará pues en peligro de extinción y los pocos recursos naturales necesarios para la supervivencia serán la causa principal de tan cruentas batallas. El tono general del juego cambiará por completo y pronto nos daremos cuenta de su estilo, más crudo y realista.

EL MODO CAMPAÑA contará con un gran número de misiones y el tutorial será especialmente útil ya que se variará la estrategia de juego para hacer la aventura más rápida, intuitiva y adictiva. También habrá novedades en cuanto a tipos de unidades: ahora contaremos con motocicletas de asalto, antitanques, soldados con lanzallamas y nuevas unidades navales. Además todas dispondrán de tres rangos por tipo de unidad y cuanto más utilicemos una determinada clase, más útil y poderosa se irá volviendo. Otro punto muy interesante es el papel que jugarán los comandantes; si antes eran un elemento fundamental que podía darle la vuelta a una batalla perdida, ahora su relevancia estará mejor medida. Aunque sin duda lo que más nos llamará la atención de "Advance Wars: Dark Conflict" será la inclusión de un completísimo modo online que promete multiplicar las horas de juego y sus posibilidades. Podremos competir contra jugadores de todo el mundo y hablar con ellos utilizando el novedoso chat de voz (posible gracias al micrófono de la consola). También podremos crear nuestros mapas, almacenarlos en el cartucho y compartirlos con nuestros amigos. Todo estará completamente acorde con el tono oscuro de la historia, y por lo tanto el acabado gráfico del juego se tornará más serio y adulto que en entregas anteriores: unidades más realistas, soldados con caras de pocos amigos y comandantes despiadados en los que desaparecerá el aspecto de dibujo animado amable. "Advance Wars: Dark Conflict" se presenta como una de las apuestas más completas e innovadoras para Nintendo DS.

■Sergio Martín








XBOX 360
+1 JUEGO
384,99€
349,99€
Windows
ALTA DEFINICIÓN Y MULTIMEDIA
Con Xbox 360 puedes reproducir el contenido multimedia de tu PC con Windows XP, incluyendo los formatos más extendidos de sonido, vídeo e imagen como MP3, DIVX o JPG a través del puerto Ethernet e incluso de forma inalámbrica*
* Se necesita el accesorio Wireless Networking Adapter (se vende por separado)
CORE
279,99€
PRO
349,99€
Llévate de REGALO los juegos FORZA 2 y VIVA PIÑATA
* PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 29 DE FEBRERO DE 2008 O FIN DE EXISTENCIAS. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES.
IMAGEN Y SONIDO · ELECTRODOMÉSTICOS · SOFT&DVD · GPS · TELEFONÍA · INFORMÁTICA
BOULANGER
multimedia & electrodomésticos & servicios
ANDALUCÍA
MARBELLA
PARQUE COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojén, S/N
29600 Marbella (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 21 00
MIJAS
PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
Ctra. N-340 Salida Coín
29650 Mijas (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 11 00
ROQUETAS DE MAR
PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctra. de Alicún S/N
04740 Roquetas de mar (Almería)
Tel. Centro: 95 004 91 20
CANTABRIA
SANTANDER
CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N
39011 Cerro del Alisal (Santander)
Tel. Centro: 94 204 94 70
CATALUNYA
SANT BOI
PARC SANT BOI
Junto autopista C32, Hortells, 6-8
08830 Sant Boi (Barcelona)
Tel. Centro: 93 749 62 90
C. MADRID
ALCALÁ DE HENARES
PARQUE LA DEHESA
Ctra. A-2 km. 34
28805 Alcalá de Henares (Madrid)
Tel. Centro: 91 832 82 10
ALCORCÓN
PARQUE ALCORCÓN
Avd. de Europa, S/N
28922 Alcorcón (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 70
S.S. REYES
PARQUE MEGAPARK
Ctra. A-1 Salida 19
Pza. del Comercio, 2
28907 S.S. Reyes (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 60
C. VALENCIA
ALDAIA
PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AMS
Ctra. A-3 Km 345
46960 Aldaia (Valencia)
Tel. Centro: 96 104 22 40











Coded Arms: Contagion

UN FUTURO CIBERNÉTICO

Desarrollador: Creat Studios
Género: Shoot´em up subjetivo
Fecha salida: Febrero
Distribuidor: Konami
Plataforma: PSP
Web: www.konami.com

En el campo de los shooters en primera persona desarrollados para PSP, "Coded Arms" es uno de los más populares. El universo futurista y "cutting edge" ideado para dar vida a esta saga ha calado bastante hondo entre los poseedores de esta portátil. Este grupo de jugadores estará encantado de que vaya a aparecer el mes que viene un nuevo capítulo, "Contagion", que nos pondrá en la piel de Jacob Grant, un agente de seguridad que tendrá que impedir que un conjunto de terroristas se apoderen de un programa de realidad virtual diseñado para el adiestramiento militar.

APARTE DE SOLDADO, el protagonista también será un pirata informático experto. Esta combinación de ambas profesiones será fundamental para que el protagonista pueda cumplir todas las misiones. Así, Jacob tendrá la capacidad tanto de eliminar a disparos a un ejército de adversarios como, acto seguido, hackear un panel de seguridad que le permita abrir una puerta determinada.

El sistema de control se adaptará a las características de la portátil, algo que no resulta fácil en esta clase de títulos. Para paliar la falta de un segundo stick analógico, el juego incorporará una opción de autoapuntado que nos facilitará mucho las cosas en los momentos de acción más intensos.

Independientemente del modo Historia, "Coded Arms: Contagion" también nos ofrecerá la posibilidad de jugar duelos multijugador tanto en red local como online, modalidad que siempre resulta muy atractiva. Y bien sea jugando en esta opción como en el modo para un solo jugador, vamos a disfrutar de unos gráficos que se saldrán de lo normal tanto por su impecable nitidez como por lo elaboradas que estarán todas las texturas, especialmente las que compondrán los cuerpos de los personajes.

"Coded Arms: Contagion" volverá a poner de moda los shooters subjetivos en esta plataforma portátil.

■ Shy Guy



EL RETORNO DEL
STARTER PACK
PS3 STARTER PACK 40 GB
499,99€
...Y LLÉVATE DE REGALO UNA DE ESTAS PELÍCULAS EN Blu-ray Disc
* PROMOCIÓN VALIDA HASTA EL 29 DE FEBRERO DE 2008 O FIN DE EXISTENCIAS. NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES.
IMAGEN Y SONIDO ELECTRODOMÉSTICOS SOFT&DVD GPS TELEFONÍA INFORMÁTICA
Boulanger
multimedia & electrodomésticos & servicios
ANDALUCÍA
MARBELLA
PARQUE COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojén. S/N
29600 Marbella (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 21 00
MIJAS
PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
Ctra. N-340 Salida Coín
29650 Mijas (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 11 00
ROQUETAS DE MAR
PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctra. de Alicún S/N
04740 Roquetas de mar (Almería)
Tel. Centro: 95 004 91 20
CANTABRIA
SANTANDER
CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N
39011 Cerro del Alisal (Santander)
Tel. Centro: 94 204 94 70
CATALUNYA
SANT BOI
PARC SANT BOI
Junto autopista C32. Hortells. 6-8
08830 Sant Boi (Barcelona)
Tel. Centro: 93 749 62 90
C. MADRID
ALCALÁ DE HENARES
PARQUE LA DEHESA
Ctra. A-2 km. 34
28805 Alcalá de Henares (Madrid)
Tel. Centro: 91 832 82 10
ALCORCÓN
PARQUE ALCORCÓN
Avd. de Europa, S/N
28922 Alcorcón (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 70
S.S. REYES
PARQUE MEGAPARK
Ctra. A-1 Salida 19
Pza. del Comercio, 2
28907 S.S. Reyes (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 60
C. VALENCIA
ALDAIA
PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AM5
Ctra. A-3 Km 345
46960 Aldaia (Valencia)
Tel. Centro: 96 104 22 40

No More Heroes

ACCIÓN ADULTA EN WII

Desarrollador: Grasshopper Manufacture
Género: Acción
Fecha salida: Febrero
Distribuidor: Virgin
Plataforma: Wii
Web: www.virginplay.es

Para todos aquellos que sigan tachando a Wii de ser una consola orientada únicamente para el público infantil y "casual", que sepan que Virgin va a poner en circulación a finales de Febrero "No More Heroes", una singular aventura que a pesar de emplear una estética de dibujos animados, poseerá unos niveles de acción y violencia pocas veces visto en un videojuego.

TRAVIS TOUCHDOWN será un chico corriente que vivirá en la ciudad ficticia de Santa Destroy, hasta que un día se hará con una espada láser (similar a la que hemos visto portar tantas veces a los Caballeros Jedi en "Star Wars") y decidirá convertirse en asesino profesional. Con este hilo argumental tan sugerente, nosotros adquiriremos el papel de Travis, a quien tendremos que ayudar a convertirse en el criminal más buscado de la ciudad.

En la aventura podremos recorrer la urbe a los mandos de una moto cuándo queramos, teniendo que cumplir las misiones que deseemos siempre que nos apetezca. El dinero que obtengamos por realizar cada "trabajo" será posible invertirlo en nuevas armas, entre otras cosas.

El sistema de control utilizará tanto el Nunchaku (con el que podremos movernos por los decorados 3D) como el Wiimote, con el que podremos golpear, apuntar y disparar a los rivales. Y mucha atención, porque el juego (y a pesar de que es más que probable que la versión que llegue aquí esté censurada en parte) mostrará unas escenas grotescas y bastante fuertes, donde la sangre y el "gore" campará a sus anchas. No os dejéis llevar por su estilo gráfico, pues "No More Heroes" será sin duda uno de los juegos más violentos para Wii... aunque también es verdad que, por lo que hemos comprobado, también será uno de los más sobresalientes en todos los sentidos, desde su historia pasando por la jugabilidad y dirección artística. Si ya disfrutasteis con el, por desgracia, poco conocido "Killer 7" (juego que apareció en GameCube y PS2), que fue el anterior trabajo de Grasshopper y Suda 51, con esta aventura lo haréis aún más.

Sergio Martín











Gran Turismo 5 Prologue

EL REY DE LA CARRETERA

Desarrollador: Polyphony Digital	Distribuidor: Sony
Género: Velocidad	Plataforma: PS3
Fecha salida: Primavera	Web: www.gran-turismo.com

Los usuarios de PlayStation 3 interesados en el mundo del motor han tenido que "soportar" cómo los poseedores de una Xbox 360 disfrutaban de las mejores producciones en este terreno, con juegazos exclusivos para su consola como "Forza Motorsport 2" o "Project Gotham Racing 4". El único consuelo que tenían era "Gran Turismo 5 Prologue", el simulador de velocidad más prestigioso de Sony que por fin acaba de ver la luz en Japón y que pronto lo hará también en Occidente.

ESTE GRAN TÍTULO se ha puesto a la venta tanto en versión física (es decir, en formato Blu-Ray) como en descarga directa desde el servicio PlayStation Network de PS3. Y seguro que todos los que lo han adquirido han quedado fascinados con el resultado final, como nosotros. ¡Y eso que se trata de un "mero" aperitivo de la versión completa de "Gran Turismo 5" que estará listo a finales de este año!

El título presenta cinco trazados (con dos variantes cada uno) y casi 40 coches de las primeras marcas, como Mercedes, Alfa Romeo, BMW, Nissan o Ferrari. El control de cada uno es bien diferente, y una vez más esta entrega de la saga ha apostado por una conducción en plan simulador, como el mencionado "Forza Motorsport 2". Aún así, nos ha dado la impresión que "Gran Turismo 5 Prologue" no llega a los mismos extremos de simulación que su gran rival de Xbox 360, al menos en lo que al comportamiento de los vehículos y su física se refiere.

La calidad gráfica que ostenta el juego salta a la vista, con unos coches clavados a los reales y unos circuitos realmente detallados. Desde luego nos ha parecido de los títulos más trabajados en este sentido de todos los aparecidos hasta la fecha en esta máquina.

Si todo sale bien "Gran Turismo 5 Prologue" se pondrá a la venta en España esta misma primavera. Y va a ser todo un acontecimiento.

■Sergio Martín











Bleach: The Blade of Fate

DUELOS DE ESPADACHINES

Desarrollador: Treasure	**Distribuidor:** SEGA
Género: Lucha	**Plataforma:** Nintendo DS
Fecha salida: 29 de Febrero	**Web:** www.sega-europe.com

Bleach es una de las series de manga y anime que cuentan con más adeptos en todo el mundo, incluyendo nuestro país. SEGA pretende explotar este filón a finales de este mismo mes, lanzando dos juegos de lucha distintos destinados a Wii y Nintendo DS. Aquí os mostramos la versión que está siendo desarrollada para la portátil por las expertas manos de Treasure.

MÁS DE 25 LUCHADORES, todos extraídos de la propia serie, se verán las caras en apasionantes duelos. La fórmula de juego recordará la vivida en otras sagas como "Guilty Gear", si bien en cada contienda podrán tomar partido hasta cuatro personajes, y no sólo dos como suele ser lo habitual. Esta característica propiciará que cada combate sea más intenso y espectacular de lo que estamos acostumbrados a vivir en otros títulos de lucha, ampliando así las posibilidades y diversión.

Los modos de juego serán bastante variados y nos proporcionarán muchas horas de juego. Entre ellos destacará el multijugador, pudiendo jugar tanto online como en modo ad-hoc. Los personajes contarán con una gama de golpes considerable, y para llevarlos a cabo habrá que usar tanto los botones como la pantalla táctil.

En materia gráfica, salta a la vista que "Bleach: The Blade of Fate" se convertirá en uno de los juegos 2D más bonitos de Nintendo DS. A la imponente profundidad y solidez de los escenarios se sumará un tratamiento de personajes fantástico, pues todos poseerán unas animaciones espléndidas y un tamaño considerable.

Nintendo DS no destaca precisamente por gozar de un extenso catálogo de arcades de lucha, así que este nuevo título de SEGA está destinado a llenar (y de qué forma) el gran vacío existente. "Bleach" tiene toda la pinta de convertirse en el nuevo rey del género en esta portátil.

■ Shy Guy


NO PUEDES ESCAPAR DE LA MUERTE
PERO PUEDES MORIR INTENTÁNDOLO
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
CLUB
18+
SEGA
FEBRERO DE 2008
18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Games for Windows

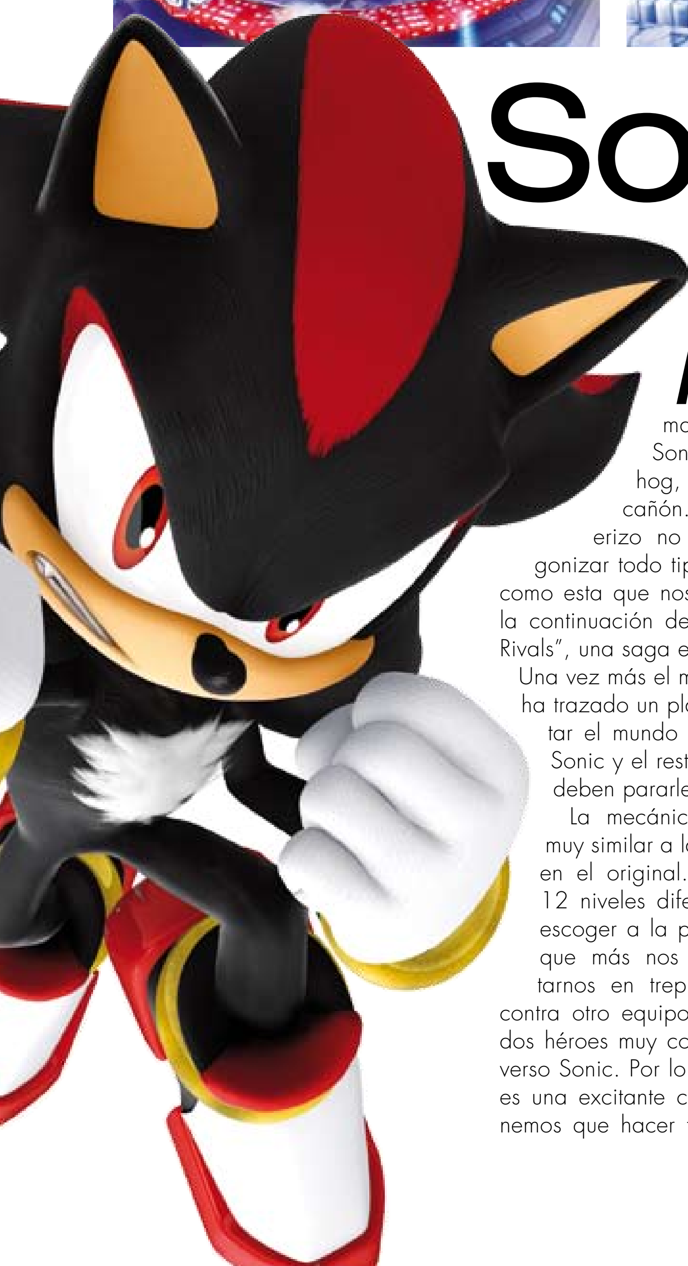












Sonic Rivals 2

VUELVE EL ERIZO ULTRASÓNICO

A pesar del transcurso de los años, la mascota de SEGA, Sonic the Hedgehog, sigue al pie del cañón. El intrépido erizo no deja de protagonizar todo tipo de aventuras, como esta que nos ocupa, que es la continuación del exitoso "Sonic Rivals", una saga exclusiva de PSP.

Una vez más el malvado Eggman ha trazado un plan para conquistar el mundo y esas cosas, y Sonic y el resto de sus amigos deben pararle los pies.

La mecánica de juego es muy similar a la que ya vivimos en el original. A lo largo de 12 niveles diferentes debemos escoger a la pareja de héroes que más nos guste y enfrentarnos en trepidantes carreras contra otro equipo compuesto por dos héroes muy conocidos del universo Sonic. Por lo tanto cada fase es una excitante competición y tenemos que hacer todo los posible por llegar antes que nuestros rivales al final del nivel. Para fastidiarles podemos atacarles directamente o, mejor aún, emplear alguno de los muchos objetos que están diseminados por los trazados.

EXISTEN VARIAS RUTAS diferentes en cada decorado, algo que aporta un mayor dinamismo y profundidad a cada prueba. Además este hecho proporciona ciertas dosis de exploración al UMD, puesto que es conveniente estudiar a fondo los recorridos para conocer las mejores opciones en nuestra trayectoria.

El título incorpora hasta seis modos de juego distintos para uno o dos jugadores (vía ad hoc o compartiendo un mismo UMD), incluyendo uno inspirado en el clásico de Nintendo "Super Smash Bros", en el que los personajes se lían a golpes en un área determinada. La idea es buena, pero a la postre esta modalidad se hace repetitiva y bastante aburrida.

La realización de los niveles y personajes es notable, mostrando un buen acabado general y un colorido ejemplar, haciendo aún más atractivo un título ya de por sí resultón.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Backbone
Distribuidor: SEGA
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.sega-europe.com

7+

78

Lo mejor
Sus abundantes modos de juego y lo frenético que resulta su desarrollo.

Lo peor
El modo en plan beat´em up es repetitivo. El sonido es mejorable.

Nuestra opinión
"Sonic Rivals 2" no es la mejor aventura del erizo, pero aún así posee el suficiente gancho.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

¿CIENCIA FICCIÓN O POSIBLE FUTURO?

En 2024 el mundo ha agotado sus recursos naturales, así que estalla una guerra por el control del combustible. El escenario se presenta a través de informes periodísticos que utilizan figuras políticas actuales para proporcionar verosimilitud al guión, una idea nada descabellada teniendo en cuenta el tema que se trata.

El jugador asume el papel de un soldado de la Coalición Occidental que debe hacer frente al enemigo, la Alianza Red Star, que agrupa a Rusia y China. Ambos bandos quieren el control de los últimos depósitos petrolíferos que quedan en el Mar Caspio, así que Europa y Estados Unidos se alían para hacer frente al bloque rojo.

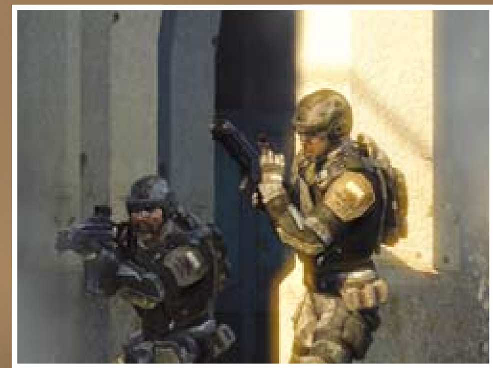
LA PROGRESIÓN en el juego es relativamente lineal, pues aunque hay que completar todas las misiones que se encargan al jugador para avanzar, el orden no es estricto. Por ejemplo, nada más comenzar y una vez superada la defensa de los restos de un helicóptero estrellado y el escuadrón, se puede elegir entre localizar y destruir un emplazamiento de misiles tierra-aire o capturar una armería enemiga. Antes de continuar hay que realizar ambas misiones, pero es el jugador quien decide cuál abordar en primer lugar.

No obstante, este desarrollo entraña al mismo tiempo cierto engaño, ya que en algunos casos el completar una misión antes que otra facilita la segunda. Así, cumpliendo un objetivo se puede obtener un arma o un vehículo que otorgará ventaja a la hora de afrontar el siguiente. Por tanto, la evolución de la campaña está casi por completo en manos del jugador, pues aunque el primer nivel es bastante lineal y no













hay demasiado donde elegir, las cosas cambian un poco más adelante y se ofrecen hasta siete tareas distintas que completar en escenarios de dimensiones crecientes, tareas que se pueden ejecutar de muy diversas maneras y en cualquier orden.

EN CADA NIVEL el jugador podrá decidir el equipo a utilizar, desde rifles de francotirador a robots capaces de detectar los blancos enemigos y comunicar su posición de forma constante. La selección del equipamiento adecuado puede marcar la diferencia entre hacer las cosas relativamente fáciles o realmente complicadas, en especial con algunos objetivos que incluyen limitaciones de tiempo. Las distintas armas y gadgets permiten abordar cada misión de formas diferentes, con estilos sigilosos o más a lo bestia lanzando granadas por doquier. También hay misiones con vehículos dotados de potente artillería.

El modo multijugador admite hasta 32 jugadores en Xbox 360 y PlayStation 3, mientras que en el caso de PC el límite está en 64. Como en otros FPS se puede escoger la especialización del personaje antes de entrar en combate, con habilidades que se pueden mejorar a medida que avanza la partida. Así, unos personajes puede solicitar apoyo aéreo, otros reparar vehículos o montar torretas, otros incapacitar vehículos enemigos y ocultarte al radar… La variedad es amplia e idónea para que los miembros de cada uno de los dos equipos encuentren un rol que se ajuste a su estilo de juego.

Técnicamente se trata de un título de nueva generación, aunque desafortunadamente la demo que lleva por ahí rodando desde primeros de enero no de esa impresión (los desarrolladores afirman que utiliza una versión antigua del motor). Los gráficos están a la altura de las producciones más cuidadas, así como los escenarios y la cantidad de objetos que se pueden destruir. Tanto en este sentido como con el motor físico, "Frontlines" hace un buen trabajo, aunque nada comparable a lo que pudimos ver no hace mucho en Crysis o Call of Duty 4. A pesar de ello, si atendemos al factor diversión y al desarrollo de la campaña así como al multijugador, "Frontlines: Fuel of War" es un título muy notorio.

■Guillermo Ballestero



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Kaos studios
Distribuidor: THQ
Género: Acción táctica
Multijugador: 1-32 (64 en PC)
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.thq.com

16+

85

Lo mejor
Un buen desarrollo de campaña con énfasis en la libertad para escoger el orden de cumplimiento de objetivos. Un multijugador variado.

Lo peor
Los motores gráfico y físico podrían haberse beneficiado de un poco más de tiempo para mejorar algunos aspectos, aunque están a la altura de la mayoría de los títulos del género.

Nuestra opinión
Un buen juego que, sorprendentemente, presenta un guión inusualmente bueno para el género que trata. Su desarrollo en campaña es diferente y atractivo, así como el multijugador.

DEVIL MAY CRY 4

EN BUSCA DE DEMONIOS

Da gusto volver a disfrutar de una nueva entrega de esa magnífica y gótica saga de acción y aventuras de Capcom, "Devil May Cry". Desde que apareció en PlayStation 2 muchos jugadores hemos pasado muy buenos ratos junto a Dante Sparda, el cazademonios más fanfarrón, testarudo y gracioso de este sector. Sin embargo en esta cuarta entrega le ha salido un competidor a su medida, Nero, un chico mitad humano mitad demonio igual de chulesco y poderoso que Dante.



La aventura da comienzo con una espléndida secuencia inicial, donde por cierto podemos escuchar una de las mejores piezas musicales que hemos tenido el placer de escuchar en muchísimo tiempo. Allí se encuentran por vez primera el debutante Nero, perteneciente a una orden religiosa, y nuestro querido Dante. Y en cuanto se ven las caras, ambos tipos comienzan a pelear. Esta secuencia nos sirve como tutorial, ya que mientras controlamos a Nero (y no a Dante, como muchos desearían), se nos van indicando los diferentes movimientos y combos que es posible llevar a cabo con Nero. Y tras la dura batalla a la postre queda claro que ambos personajes pelean en el mismo bando...





LA PRIMERA PARTE de la aventura la vivimos junto a Nero, que ciertamente muestra muchos parecidos físicos y de otra índole con Dante. Por algo será... Ambos protagonistas son capaces de utilizar espadones de magníficas proporciones con maestría, así como apuntar y disparar con varias armas de fuego a sus rivales. Pero ambos también presentan un par de características únicas. Por parte de Nero, cuenta con su Devil Bringer, una garra demoníaca que le permite desde agarrar y aplastar a sus enemigos a engancharse a ciertos elementos que le permiten explorar partes recónditas de los decorados. Y no sólo eso, ya que también es muy útil para ejecutar combinaciones de golpes muy contundentes.

En cuanto a Dante, este posee la capacidad de alternar en cualquier momento entre varios estilos distintos de lucha que potencian diversos aspectos de su comportamiento en combate, como manejar mejor la espada, desplazarse con mayor celeridad o ser más preciso y poderoso cuando emplea sus pistolas gemelas.

El sistema de control de ambos personajes es bastante similar y no demasiado complicado para lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de títulos, y en líneas generales es realmente bueno. Como detalle, que sepáis que en esta ocasión (y en contraposición a lo sucedido en las tres ediciones precedentes) la cámara que sigue la acción no es fija en la gran mayoría de los decorados que aparecen en el juego, pudiendo variar la perspectiva a nuestro gusto.

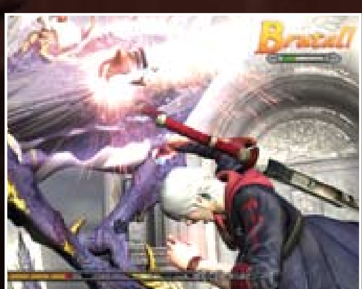
LOS COMBATES contra todo tipo de criaturas infernales sigue siendo la salsa de esta aventura. Y como no podía ser de otro modo, la concepción de estos indeseables seres ha sido increíble. ¡Qué creatividad tan enorme poseen los diseñadores de Capcom! Este hecho queda reflejado más concretamente en el aspecto que lucen los jefes finales, que son absolutamente fieros y fantásticos.

Para dar más variedad a la aventura, aparte de pelear también es necesario explorar los fondos en busca de misiones secretas y orbes rojas que nos permitan potenciar las armas y habilidades de los protagonistas, o dar con la solución de unos cuantos puzzles. Estos ingredientes dan como resultado una jugabilidad sencillamente sobresaliente. A esto también contribuye la inclusión de dos niveles de dificultad bien distintos, Humano y Cazademonios, que se adaptan perfectamente a jugadores "estándar" y a otros ya curtidos.

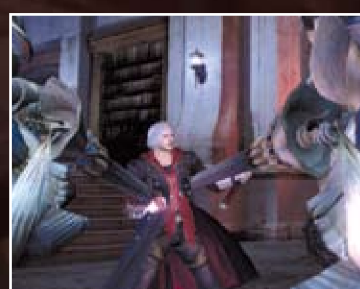
LA GUINDA FINAL a este dechado de calidad que es "Devil May Cry 4" es lo concerniente al aspecto gráfico, que explota totalmente las cualidades que proporcionan las consolas de nueva generación y PC más potentes. Pocas veces habréis visto en un juego de este corte unos escenarios tan bellos y sólidos.

"Devil May Cry 4" es el mejor juego que ha salido en lo que va de año para PlayStation 3, Xbox 360 y PC, así de claro.

■Sergio Martín









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Proein
Género: Aventura de acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
devilmaycry.com

16+ 93

Lo mejor
La jugabilidad es soberbia, el apartado técnico es majestuoso y la banda sonora nos ha cautivado.

Lo peor
Las voces de los diálogos están en inglés.

Nuestra opinión
La saga de acción de Capcom se estrena en la nueva generación con una cuarta entrega rebosante de calidad.





NBA 08

UNA NUEVA ALTERNATIVA

Desde hace unos años el segmento de los simuladores de baloncesto está copado por dos auténticos pesos pesados como son las sagas "NBA Live" de EA Sports y "NBA 2K" de 2K Sports. Por eso nos agrada tanto que Sony haya querido también inmiscuirse en este terreno, lanzando para sus dos consolas de sobremesa (PS2 y PS3) su particular visión del mejor baloncesto del planeta, la NBA.

LAS CUALIDADES más destacables de ambas versiones las encontramos en dos aspectos principales: el sistema de control y el acabado gráfico. Del manejo podemos afirmar que es uno de los más accesibles que hemos probado, a pesar de emplearse la gran mayoría de los botones del pad de control. El precio que hay que pagar por esta virtud es que quizá no sea tan completo como el incorporado en otros juegos de basket de la competencia, pero aún así cada jugador es capaz de maniobrar con la pelota de mil maneras diferentes y realizar multitud de movimientos y tiros a canasta. Incluso es posible controlar a más de un jugador en una jugada con pulsar sólo un botón. El único inconveniente que hemos encontrado en este campo, y únicamente en lo concerniente a la entrega para PS3, tiene que ver con ciertas acciones que utilizan el sensor de movimientos del Sixaxis. Simplemente, no nos convencen para nada, pero lo bueno es que pueden desactivarse en las opciones.









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony San Diego
Distribuidor: Sony
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.us.playstation.com
3+
87

Lo mejor
El control es realmente fiable en términos generales y técnicamente el juego muestra un gran nivel.

Lo peor
Los comentaristas hablan en inglés, una pena. Ciertas acciones que hay que ejecutar con el Sixaxis son confusas.

Nuestra opinión
Los amantes del basket virtual ya tienen una gran alternativa a “NBA Live” y “NBA 2K”.

En cuanto a las modalidades de juego y como es norma habitual en este tipo de simuladores, somos bombardeados por multitud de posibilidades: Temporada, Partidos de Exhibición, Juego Online, el divertidísimo y largo NBA Replay... Sólo echamos en falta los concursos de mates, modalidad que sí aparece en los otros dos simuladores de basket de EA Sports y 2K Sports.

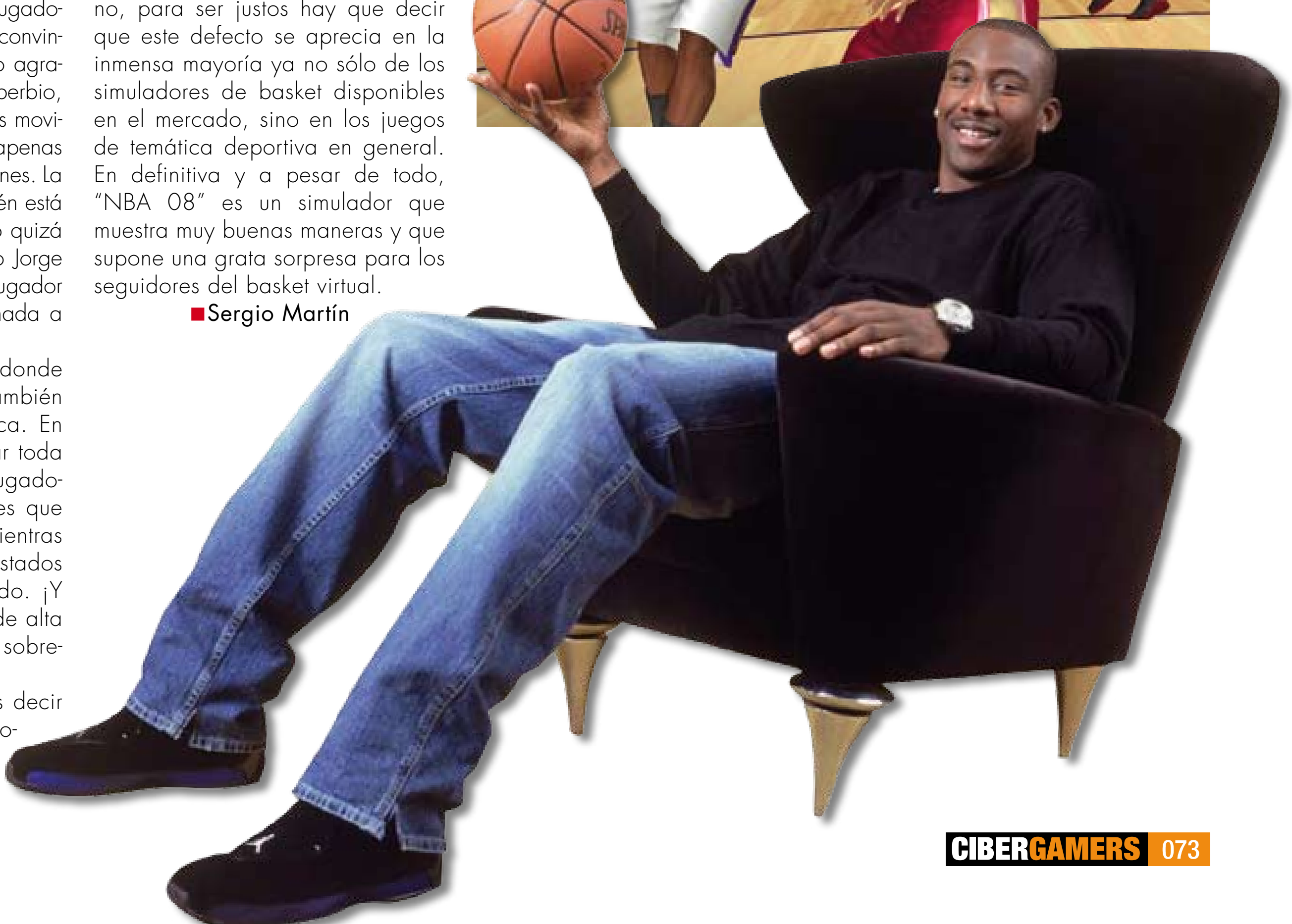
En lo relativo a su apariencia gráfica, hay que descubrirse ante el trabajo realizado por el estudio de Sony afincado en San Diego, puesto que tanto los pabellones como los jugadores muestran un aspecto muy convincente. Los deportistas han sido agraciados con un modelado soberbio, así de contundente, y todos sus movimientos son siempre suaves y apenas se notan cortes en las animaciones. La realización de las caras también está muy lograda en general, salvo quizá el “careto” de nuestro querido Jorge Garbajosa y algún que otro jugador más, que no se parecen en nada a los jugadores reales.

TODAS LAS CANCHAS donde disputamos los encuentros también presentan una pinta fantástica. En el parqué es posible apreciar toda clase de reflejos de los jugadores y de los focos de colores que adornan los pabellones, mientras que los graderíos están atestados de público muy bien recreado. ¡Y todo se aprecia en formato de alta resolución 1080p! Lo dicho, sobresaliente en este sentido.

Por desgracia no podemos decir lo mismo de su apartado sonoro. Es cierto que la ambientación de cada partido es excelente gracias a las constantes melodías, cánticos del público y comentarios de la megafonía, pero los narradores de los encuentros hablan en inglés. Es exactamente el mismo problema que posee “NBA 2K8” (y casi el único), y para los no angloparlantes este hecho resta algo de emoción a los encuentros. Esperemos que el año que viene la situación cambie. Otro problemilla que hemos encontrado es la, en ocasiones, irregular inteligencia artificial de los jugadores controlados por la CPU de la consola. Pero bueno, para ser justos hay que decir que este defecto se aprecia en la inmensa mayoría ya no sólo de los simuladores de basket disponibles en el mercado, sino en los juegos de temática deportiva en general. En definitiva y a pesar de todo, “NBA 08” es un simulador que muestra muy buenas maneras y que supone una grata sorpresa para los seguidores del basket virtual.

■Sergio Martín





Nuevos caminos



Si tienes una tienda de regalos, juguetería, librería, videoclub, ciber...


figuras | merchandising | manga | puzzles | camisetas | juegos de mesa | peluches...
para tu negocio
tenemos todo lo que necesitas para ampliar tu negocio



Burnout Paradise

VELOCIDAD Y DESTRUCCIÓN EN EL PARAÍSO

No hace falta decir que, por méritos propios, "Burnout" es una de las sagas más conocidas y alabadas de la conducción arcade, mostrando un estilo de juego único mediante unas carreras espectaculares y con un ritmo frenético.

Para esta nueva entrega Criterion Games ha decidido darle un nuevo enfoque a la saga, sobre todo en lo que concierne al desarrollo de los retos que tenemos que superar y cambiando radicalmente el ya conocido y superadictivo modo Crash.

DENTRO DEL PARAÍSO nos podemos mover a nuestro antojo por una de las ciudades más grandes jamás creadas para este fin: Paradise City. Y Paradise City no esta dividida (como ocurría en los títulos anteriores) en una serie de circuitos con un recorrido preestablecido, sino que somos nosotros los que decidimos cuándo y dónde queremos afrontar los eventos que están repartidos por toda la ciudad. Además la urbe nos ofrece todas sus posibilidades desde el primer minuto de juego, ya que desde el principio podemos acceder a todos sus recovecos y callejones, con una serie de minijuegos repartidos a lo largo y ancho de la ciudad: romper carteles publicitarios, realizar saltos imposibles, hacer takedowns (accidentes) a los nuevos rivales que se nos pongan por el medio…

Las pruebas en esta ocasión rondan la cifra de unas 200, con un total de 75 coches a nuestra disposición para poder superarlas. Tanto los eventos como los nuevos vehículos se irán desbloqueando en función de las puntuaciones y la posición que obtengamos en cada reto.

Según vamos completando los eventos nuestra fama aumenta, de tal manera que nuestro personaje puede llegar a aparecer en las revistas de automovilismo e incluso en las pancartas y paneles









publicitarios de la propia ciudad. No obstante, nuestro progreso por Paradise City también está controlado por una serie de policías que, en el caso de que nos capturen, pueden multar a nuestro coche. Y si quebrantamos las normas de circulación más de diez veces perdemos nuestro coche, así que tenemos que estar muy atentos.

Uno de los cambios más significativos con respecto a la mecánica de los anteriores juegos es el modo Crash, como ya os comentábamos unas líneas más arriba. En esta ocasión podemos situarnos en cualquier parte de la ciudad y comenzar a destruir todo lo que se nos ponga por delante cuando queramos. Basta con apretar los dos gatillos superiores del mando para entrar de lleno en esta opción, pudiendo sembrar el caos hasta que nuestro coche se destroce completamente. Esta modalidad sigue siendo soberbia.

LOS GRÁFICOS son espectaculares y están cuidados hasta el mas mínimo detalle, tanto en lo referente a los decorados como a los coches. Mención especial merecen las animaciones de los choques, ya que en "Burnout Paradise" cada automóvil cuenta con mas de 70 partes independientes totalmente destruibles, dando como resultado los accidentes más realistas y salvajes jamás vistos, pudiendo enfocar las repeticiones desde cualquier ángulo imaginable.

Otra baza significativa del titulo es el modo Online para ocho jugadores, que sigue las mismas pautas que la modalidad para un jugador, teniendo una libertad total para hacer lo que queramos. Esto hace que hasta ocho amigos puedan estar en una misma partida de forma simultánea...¡ pero cada uno haciendo lo que le venga en gana sin necesidad de competir entre ellos! Y como curiosidad, el título es compatible con las cámaras de ambas consolas (Xbox Live Vision y EyeToy) cuando jugamos en red.

Vamos, que "Burnout Paradise" va a hacer las delicias de los más acérrimos seguidores de la velocidad. Criterion ha vuelto a lucirse, esta vez en PS3 y Xbox 360.

■ Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Criterion Games
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Acción táctica
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.burnout.ea.com

3+ 92

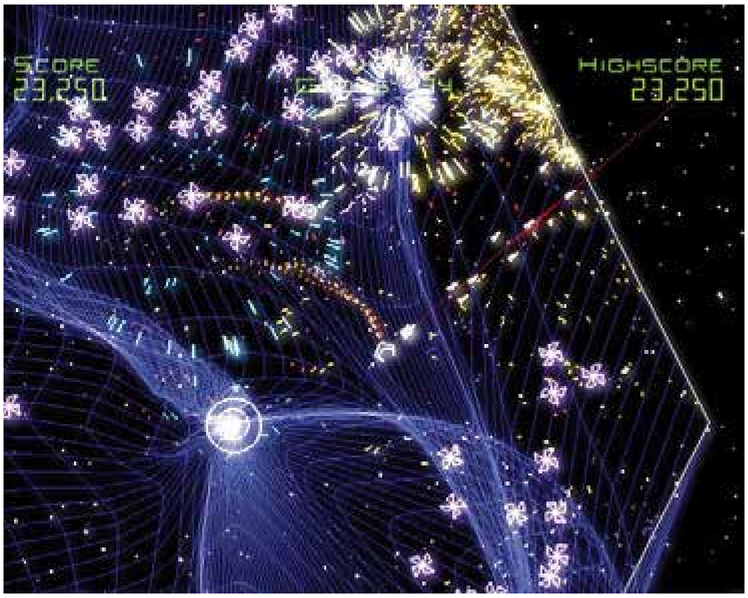
Lo mejor
La conseguida sensación de velocidad. El apartado grafico y los efectos de sonido son sobresalientes. El modo multijugador augura horas y horas de juego.

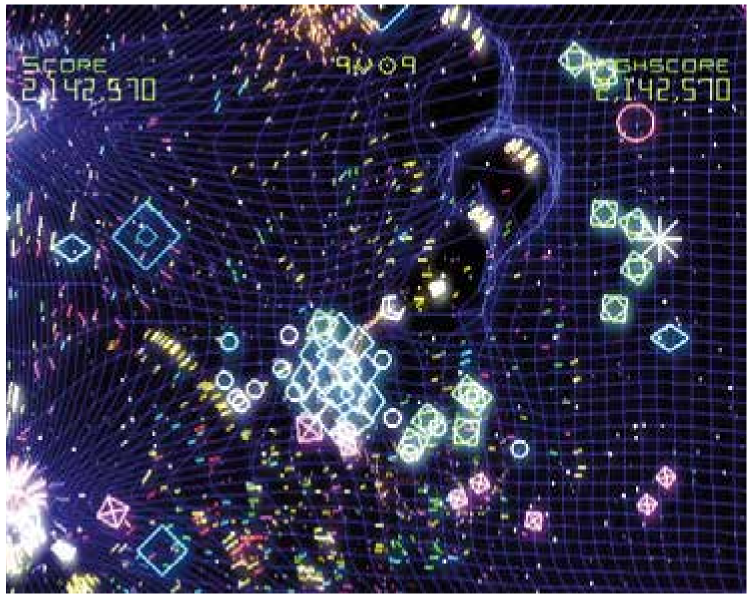
Lo peor
La eliminación del antiguo modo Crash, que muchos jugadores echarán de menos.

Nuestra opinión
"Burnout Paradise" reafirma de nuevo a la franquicia como uno de los mayores exponentes de la velocidad.









Geometry Wars: Galaxies

ANATOMÍA DE UN ARCADE

Muchas veces los desarrolladores de videojuegos buscan una representación fidedigna de la vida. Tanto es así que en ocasiones se les olvida que lo realmente importante es el hecho de jugar. Obviamente, la imagen juega un papel importante dentro del videojuego como tal, pero también es cierto que esa imagen se puede simplificar hasta su esencia. La idea primigenia que todo el mundo tiene de un juego se asocia precisamente a títulos como "Pong" o "Tetris", que presentan visuales minimalistas. Hechos importantes que confirman que una idea simple puede dar de sí un título magnífico, divertido y, lo que es más importante aún, atemporal. "Geometry Wars" bien podría entrar dentro de este grupo de títulos selectos. El considerable éxito obtenido en su paso por el bazar de Xbox 360 ha permitido a Bizarre Studios (creadores de "Project Gotham Racing") agrandar la serie y llevarla a otras plataformas, como son Nintendo DS y Wii. Para los que no sepan de qué va "Geometry Wars" es bien sencillo, y podemos describirlo como un matamarcianos de corte clásico.

ESTE MATA-MATA CLÁSICO incluye novedades en modalidades, tipos de enemigos y por supuesto en el control. El manejo en la versión de Wii recae sobre el Wiimote. Con él apuntamos y seleccionamos la zona a la que queremos disparar, mientras nos movemos con al stick del Nunchako. Para la versión de Nintendo DS el movimiento lo controlamos con la cruceta mientras que el ataque se realiza mediante la pantalla táctil con la ayuda del stylus. Otra de las innovaciones es la inclusión de una nave que nos acompaña en el modo principal ayudándonos a eliminar enemigos y que podemos ir modificando a nuestro gusto. Para alargar la vida del juego se han dividido las fases en varias galaxias y éstas, a su vez, en planetas. Es decir, que cuenta con una longevidad bastante asequible para un título de estas características. Cabe mencionar también que ambas versiones cuentan con modos multijugador y rankings online.

Puede que su estilo retro y vectorial tire para atrás en un primer momento pero con "Geometry Wars" descubrimos el placer visual y jugable que supone destruir hordas de naves que se desintegran en chispas de colores.

■Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

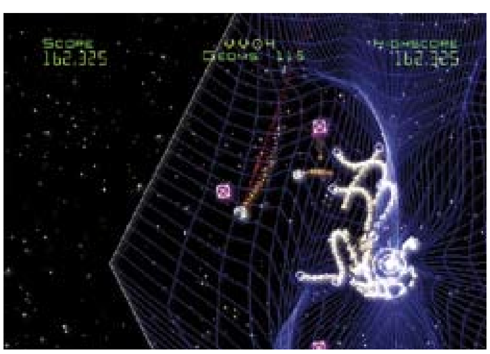
Desarrollador: Bizarre Studios - Kuju Entertaintment
Distribuidor: Vivendi Studios
Género: Arcade
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.geometrywarsgalaxies.com

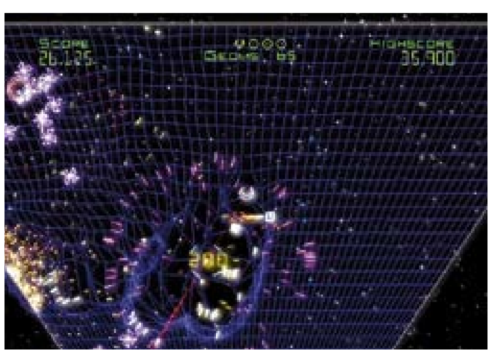
3+ 80

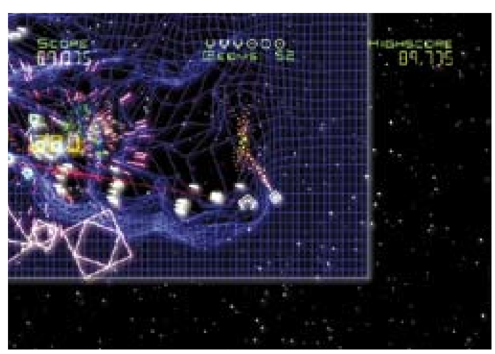
Lo mejor
Su sencillez tanto en su aspecto como en su jugabilidad. Las novedades que incorpora.

Lo peor
La versión para Nintendo DS sufre ralentizaciones en ocasiones. La música es mejorable.

Nuestra opinión
"Geometry Wars Galaxies" es una conversión fantástica y muy adictiva.













LEGO STAR WARS: The Complete Saga

MÓNTATE TU PROPIA AVENTURA GALÁCTICA

LEGO Star Wars debuta en la nueva generación de consolas de la mano de Traveller's Tales con "LEGO Star Wars: The complete saga", que constituye la recopilación en un solo disco de los seis episodios de "Star Wars" que previamente habían aparecido como trilogías separadas en "LEGO Star Wars I y II". Como era de esperar, los desarrolladores han mantenido la exquisita fidelidad de personajes y escenas del universo "Star Wars", así como el carácter desenfadado y divertido que hizo famosas a las anteriores entregas. No hay muchas novedades respecto a la mecánica de juego, que sigue estando basada en la resolución de pequeños puzzles con ligeros toques plataformeros. El sistema de control, por su parte, explota las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías de detección de movimiento incorporadas en Wii y PS3.

ENTRE LAS POSIBILIDADES de juego disponemos del habitual modo Historia, en el que vamos avanzando linealmente por los 36 capítulos de los diferentes episodios. Pero también contamos con un modo Libre bastante sugerente, que una vez desbloqueado nos permite seleccionar personajes de entre los más de 150 disponibles y ponerlo en la escena que más nos apetezca, pudiendo así rivalizar como guionistas con el mismísimo George Lucas. Por último contamos con una modalidad Desafío más otra llamada Duelo. En todos los casos tenemos la opción de disfrutar de un opción Cooperativa para dos jugadores, con posibilidad de jugar online dependiendo de la plataforma de juego elegida. Gráficamente el título no resulta deslumbrante, pero tampoco lo busca. Aun así, los escenarios muestran multitud de cuidados detalles y se aprecia cierta mejora en el acabado general del juego. En lo referente al sonido, el titulo incluye una cuidada selección de temas de la banda sonora y efectos originales de "Star Wars", todo un lujo. En definitiva, "LEGO Star Wars: The Complete Saga" resulta un título completo, con algunas limitaciones graficas inherentes a sus protagonistas y escenarios, pero a cambio nos ofrece buenas dosis de humor y entretenimiento.

■Pablo Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Traveller's Tales
Distribuidor: Activision
Género: Aventuras
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.lucasarts.com/games/legostarwarssaga

3+ 80

Lo mejor
Ambas trilogías recopiladas en un único disco. Modo cooperativo y online. Montones de personajes fielmente caracterizados.

Lo peor
Pocas novedades respecto a las dos versiones anteriores.

Nuestra opinión
Recopilación definitiva de todos los episodios de "LEGO Star Wars" en la que los aficionados a la saga sabrán valorar la completa galería de escenarios y personajes disponibles.







Valhalla Knights

ROL EN ESTADO PURO

Existen para PSP un cierto número de RPG´s bastante interesantes. Por desgracia, para el público no bilingüe, la mayoría de ellos han aparecido en nuestras fronteras con el importante hándicap de no haber sido traducidos al castellano. Y, claro, en éste género comprender la historia es imprescindible. Por ello, los usuarios de la portátil de Sony aficionados a este tipo de juegos esperan ansiosos nuevos lanzamientos que colmen sus ansias y expectativas.

Valhalla Knights ha sido uno de los últimos exponentes de RPG´s en aparecer hasta la fecha. Y lo cierto es que despertó grandes esperanzas en cuanto se desvelaron sus principales características: la historia del juego se ambientaría en la mitología nórdica (que aunque ya resulté poco original, no deja por ello de ser atractiva), el sistema de juego recordaría a los títulos de rol más clásicos y, sobre todo, vendría en español, al fin.

NADA MÁS EMPEZAR a disfrutar del UMD desarrollado por los chicos de K2 LLC nos damos cuenta de cuales son las intenciones de los programadores.

Los seis personajes que se dan cita en la nueva producción están fielmente sacados de los estándares típicos de la fantasía medieval. Nosotros sólo controlaremos al protagonista principal, mientras que la consola se ocupa del resto.

A lo largo de la aventura gozaremos de un elevado número de posibilidades con las que personalizar a nuestro héroe, lo cual agradecerán los aficionados al rol más puro y exigente. Digo esto, porque Valhalla Knights se aleja de otros juegos y sagas de origen fantástico, pretenciosamente vistosos, llenos de parajes épicos y repletos de personajes con los que interactuar. Aunque gráficamente el programa muestra un buen acabado, y los escenarios tienen una calidad bastante alta, no dejan por ello de resultar bastante laberínticos, repetitivos y monótonos. No obstante, esto es ley inequívoca en éste tipo de títulos.

De igual manera, la jugabilidad es sumamente exigente, solo apta para aquellos roleros que dispongan de paciencia suficiente para batallar en mil y un combate menor hasta obtener la experiencia y los atributos suficientes como para aventurarse en los de mayor nivel.

Como opción final, los creadores también han dotado al programa de un modo multijugador que nos permite explorar en compañía de un amigo, o bien enfrentarnos a él.

Se puede concluir, en cualquier caso, que Valhalla Knights es un juego, muy correcto en todos los aspectos, pero ni mucho menos apto para todos los públicos; ni siquiera para todos los seguidores del rol. Una aventura exigente y sumamente repetitiva sólo dirigida a aquellos usuarios que disfrutarán en su día con obras como Champions Of Norrath o ESDLA La Tercer Edad.

■KikeDanger

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: K2 LLC
Distribuidor: Virgin Play
Género: RPG
Multijugador: Si
Voces: N.D. **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.valhallaknights.com

7+

81

Lo mejor
Presenta multitud de posibilidades a la hora de desarrollar a nuestro héroe. Técnicamente notable y, por fin, en castellano.

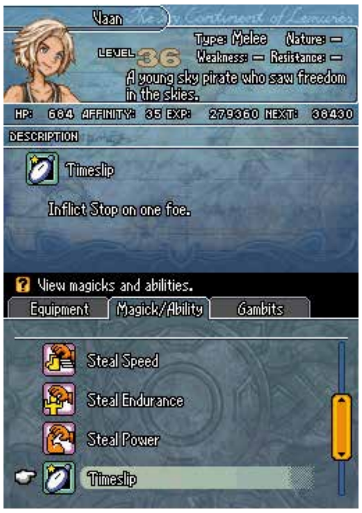
Lo peor
Resulta monótono, un tanto simple y carece de un ritmo adecuado.

Nuestra opinión
Un correcto juego de Rol sólo recomendado para los aficionados más experimentados y pacientes del género.













Final Fantasy XII: Revenant Wings

FANTASÍA PORTÁTIL

Dirigido por el incombustible Motomu Toriyama nos encontramos ante un título que toma como punto de partida "Final Fantasy XII" de PS2. La historia narra como un misterioso personaje pretende destruir un poderoso artilugio conocido como La Piedra Sagrada. Al parecer este objeto mantiene a flote los continentes donde viven infinidad de personas y nuestra misión consiste en evitar esta destrucción… a la par que profundizamos en la historia personal de Vaan y Penelo, los protagonistas principales, y descubrimos los cabos sin resolver de "FFXII".

EL SISTEMA DE JUEGO mezcla secuencias que narran el argumento y las misiones. En "Revenant Wings" contamos con un desarrollo basado en el cumplimiento de misiones, es decir, que antes de cada combate se nos da un objetivo a cumplir y las condiciones para ello. Un completo tutorial nos explica los controles básicos de este nuevo mecanismo. Nuestros personajes se desplazan en tiempo real, bien por separado o en grupo. Para atacar a un enemigo o movernos por el escenario sólo tenemos que pulsar sobre él con el stylus y nuestro personaje realizará automáticamente la acción. También contamos con la posibilidad de invocar enemigos para que peleen a nuestro lado. Antes de cada misión podemos asignar una clase de monstruo en concreto a cada personaje. Todo se centra en la obtención de nuevas clases y tipos de monstruos, distinguiendo entre los elementos tierra, agua, fuego y rayo. Obviamente cada monstruo es débil a un elemento y eficaz ante otros, por lo que combinarlos bien es la clave del éxito. La dificultad del juego es baja puesto que se ha intentado adaptar una saga que requiere experiencia previa a un público masivo. Se ha optado por incluir detalles como la posibilidad de repetir la misma misión e incluso obtener puntos de experiencia si fallamos. Técnicamente está a la altura con personajes en 2D sobre escenarios tridimensionales muy ricos en texturas y colores. El apartado sonoro es brillante y toma un gran número de melodías con respecto a la versión original. En definitiva "Revenant Wings" es un título fresco que engancha gracias a su bonito diseño y a una jugabilidad muy adecuada a la portátil de Nintendo.

■Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.ff12revenantwings.es

12+ **85**

Lo mejor
Su calidad técnica y su riqueza visual. Intenta recuperar el esplendor del que gozaba la saga en las consolas de 16 bit.

Lo peor
A los más puristas puede parecerles algo limitado por su sencillez.

Nuestra opinión
Un título excelente y bonito, que incorpora otra gran aventura al catálogo de Nintendo DS.







The CLUB

BIENVENIDO AL CLUB DE LA MUERTE

La extensa familia de shooters en tercera persona recibe a principios de febrero a "The Club", el último y esperado desarrollo del binomio Bizarre Creations-SEGA. La baza con la que cuenta "The Club" para hacerse un hueco en un género tan poblado es apostar por una inmejorable jugabilidad que toma prestadas características de otros géneros como el de las carreras arcade o el beat-'em-up. La mecánica general del juego está basada en un sistema de puntuación muy ingenioso que prima eliminar a los rivales rápida y eficientemente, manteniendo el combo de muertes consecutivas lo más alto posible, consiguiendo de esta manera un ritmo de juego vertiginoso. Para los que no lo sepáis, el Club es una organización clandestina que organiza torneos a vida o muerte y, como era de esperar, hemos sido reclutados para participar en su última creación. Antes de comenzar a disfrutar de la "fiesta", recibiremos un breve tutorial donde se nos explica rápidamente las reglas del Club, y en un par de minutos habremos aprendido todo lo necesario para pasar a la acción.

OCHO PERSONAJES están disponibles en total (seis de ellos seleccionables desde el primer momento), con diferentes aptitudes físicas y una gran variedad de armas como pistolas, rifles de asalto, ametralladoras pesadas y lanzacohetes. Las contiendas se desarrollan en ocho escenarios ambientados en lugares reales que tendremos que ir desbloqueando en el modo Torneo. Cada uno de ellos está compuesto por varios niveles (algunos sólo accesibles en















determinados modos de juego) y alguna que otra zona secreta: alcantarillas de Venecia, interminables pasillos de una prisión federal abandonada, un barco, una mansión, un almacén… Todos los escenarios están magníficamente ambientados con unas texturas cargadas de multitud de detalles, lo que unido a la excelente caracterización de los personajes hace que en conjunto "The Club" presente un soberbio aspecto gráfico. Los enemigos por su parte no disponen de una inteligencia artificial muy desarrollada, pero si aparecen en gran cantidad nos pueden hacer pasar un mal rato. Atentos a un tipo escurridizo que se deja ver en todos los niveles durante un breve momento, porque de conseguir abatirlo obtendremos un buen montón de puntos.

En el torneo la variedad de modos de juego (seis en total) es muy amplia y variada. Así por ejemplo (y tomamos aire) disponemos de un modo Sprint en el que debemos encontrar la salida del escenario a toda prisa, ideal para personajes rápidos como Kuro o Seager; un modo Asedio en el que debemos defender nuestra posición, ideal para pesos pesado como Dragov; o Supervivencia, en el que debemos sobrevivir el mayor tiempo posible a las hordas de enemigos que intentan acabar con nosotros. En todos los casos contamos con cuatro niveles de dificultad muy bien escalonados que nos permitirán ir aumentando el reto del juego a medida que vamos conociendo los escenarios. La modalidad Multijugador de "The Club", aparte de la clásica opción de pantalla partida para cuatro jugadores, dispone de un modo online con hasta 16 jugadores en Xbox Live (ocho para Playstation Network) y otras ocho diferentes modalidades para todos los gustos, tanto individuales como por equipos. Como ya os hemos comentado, el apartado técnico brilla especialmente en "The Club". Si el aspecto grafico es sobresaliente, el apartado sonoro no le va la zaga y mientras jugamos nos sumergiremos en multitud de efectos de disparos y explosiones muy bien conseguidos, aderezado todo ello por una banda sonora espectacular.

En "The Club" se mezclan de manera extraordinaria lo mejor de varios géneros consiguiendo dar una nueva vuelta de tuerca al súper manido mundo de los shooters en tercera persona.

Pablo Molina

FICHA TÉCNICA

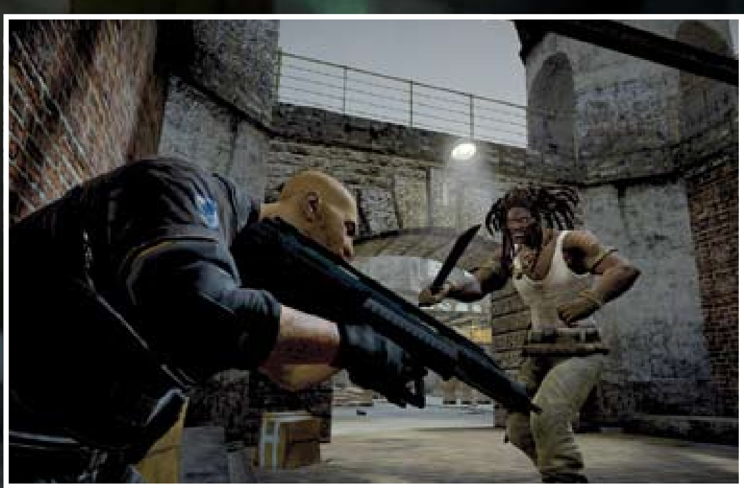
Desarrollador: Bizarre Creations
Distribuidor: SEGA
Género: Shooter
Multijugador: 1-16 jugadores.
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.bizarrecreations.com/games/the_club/

16+ 91

Lo mejor
Variedad de modos de juego offline y online que aseguran unas cuantas horas de diversión. El aspecto gráfico general.

Lo peor
La eliminación del antiguo modo Crash, que muchos jugadores echarán de menos.

Nuestra opinión
"Burnout Paradise" reafirma de nuevo a la franquicia como uno de los mayores exponentes de la velocidad.






PLAYSTATION 3
PS2 PSP
PlayStation.2
PlayStation.Portable
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
GameSHOP
especialistas en video_juegos
W W W . G A M E S H O P . E S
ENVIO A DOMICILIO SEGUNDA MANO JUEGOS EN RED
ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA 967 34 04 20
ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es
ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es
BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es
BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 - esq. c/Tarragona - 08226
TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
CANTABRIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es
CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ
¡¡NUEVA APERTURA!! 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es
GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es
LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
MADRID
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es
MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es
OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es
TARRAGONA
c/Maro Molas, 25 - 43202 REUS 977 33 83 42
TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es
VALENCIA
c/Antonia María de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es
PS3 40Gb BÁSICA 399.95€
PS3 40Gb + UNCHARTED 429.95€
PS3 40Gb + RATCHET & C. 429.95€
PS3 40Gb + RATCHET & C. + UNCHARTED + MANDO 499.95€
CONSOLA PSTWO BASE 129.95€
CONSOLA PSP SLIM&LITE 169.95€
ARMY OF TWO 66.95€ HAZ TU RESERVA
ASSASSIN'S CREED 66.95€
BATTLEFIELD BAD CO 66.95€ HAZ TU RESERVA
BURNOUT PARADISE 66.95€
CONFLICT DENIED OPS 61.95€
CONDEMNED 2 66.95€
DEVIL MAY CRY 4 66.95€
DARK SECTOR 56.95€
DYNASTY WARRIORS 6 66.95€ HAZ TU RESERVA
ENEMY TERRITORY QW 66.95€ HAZ TU RESERVA
FERRARI CHALLENGE 66.95€
FIFA STREET 3 66.95€
GT5 PROLOGUE CONS. HAZ TU RESERVA
GRAND THEFT AUTO 4 66.95€ HAZ TU RESERVA
ED.ESPECIAL 96.95€
HAZE 66.95€ HAZ TU RESERVA
PERDIDOS (LOST) 42.95€
LOST PLANET 37.95€
MX VS ATV UNTAMED 61.95€ HAZ TU RESERVA
NBA 08 66.95€
NINJA GAIDEN SIGMA 37.95€
RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€ HAZ TU RESERVA
SEGA SUPERS. TENNIS 56.95€ HAZ TU RESERVA
SOLDIER OF FORTUNE 3 46.95€ HAZ TU RESERVA
THE CLUB 66.95€
TURNING POINT 66.95€
TUROK 56.95€
UNREAL TOURNAMENT 3 66.95€
VIKING 66.95€ HAZ TU RESERVA
ALONE IN THE DARK 46.95€ HAZ TU RESERVA
ASTERIX OLIMPIC 29.95€
ATV OFFROAD FURY 4 46.95€
BUZZ JR. DINOS 37.95€ +BUZZERS 56.95€
CABELA BIG GAME H. 19.95€
JUMPER 37.95€
MX VS ATV UNTAMED 37.95€ HAZ TU RESERVA
NARUTO UZUMAKI 2 46.95€ HAZ TU RESERVA
NBA 08 46.95€
ODIN SPHERE 37.95€ HAZ TU RESERVA
SEGA SUPERS. TENNIS 37.95€ HAZ TU RESERVA
SMT PERSONA 3 46.95€
SONIC RIDERS ZERO 29.95€ HAZ TU RESERVA
SPIDERWICK CONS.
STAR TREK CONQUEST 29.95€
WILD ARMS 5 37.95€
ATV OFFROAD 37.95€ HAZ TU RESERVA
BOMBERMAN LAND 37.95€ HAZ TU RESERVA
CHESSMASTER 37.95€ HAZ TU RESERVA
CODED ARMS 2 37.95€
CASTLEV.DRACULA X 37.95€
FINAL FANTASY I 29.95€
FINAL FANTASY II 29.95€
FLATOUT HEADON 37.95€ HAZ TU RESERVA
GOD OF WAR 37.95€ HAZ TU RESERVA +FIGURA CON TU RESERVA
HARDROCK CASINO 19.95€
MX VS ATV UNTAM 37.95€ HAZ TU RESERVA
NFS PROSTREET 46.95€
PATAPON 37.95€
PES 2008 37.95€
RATCHET & CLANK 19.95€
RIVIERA CONS. HAZ TU RESERVA
SILVERFALL 29.95€
W. LOST EMPIRE 24.95€
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



Tabula Rasa

LA NUEVA OBRA DE LORD BRITISH

Richard Garriott, también conocido como Lord British, fue el creador de la serie de juegos Ultima, que alcanzó su máximo exponente con Ultima Online, el primer MMORPG que alcanzó 100.000 suscriptores y que abrió de facto las puertas a ese género en 1997. Ahora, de la mano de NC Soft y con un nuevo estudio en sus manos, ha puesto en marcha Tabula Rasa, un MMORPG que cuenta en Europa con un servidor y tres en Estados Unidos.

Tabula Rasa está ambientado en un universo de ciencia ficción en el que la humanidad se enfrenta a una alianza alienígena llamada The Bane. A diferencia de otros MMORPG's, el universo de Tabula Rasa funciona en base a este conflicto y pone muy poco énfasis en ofrecer una línea argumental sólida y mucho en el combate. Las misiones buscan en líneas generales realzar ese conflicto y básicamente implican matar grandes cantidades de enemigos (hasta 200).

La gran aportación de este juego al género es la posibilidad de clonar el personaje en determinados niveles en los que hay que elegir especialización, de modo que es posible tener un personaje con distintas clases sin necesidad de subir otro desde cero. Por lo demás es, simple y llanamente, un shooter con ciertos elementos de rol (experiencia, habilidades que mejoran al adquirir niveles, inventario con distintos tipos de objetos, clases, etc.) y que incorpora habilidades de corte paranormal al estilo de otros muchos títulos anteriores como Second Sight.

Tabula Rasa es un entretenimiento pasajero cuyo diseño y orientación no parecen, a día de hoy, ser suficientes como para rivalizar con producciones como WoW, El Señor de los Anillos Online y otros títulos de la propia NC Soft, aunque sí que es cierto que debido a su naturaleza puede resultar muy atractivo a otro tipo de jugadores que guste más de la acción que del rol. No obstante, el tiempo dirá cuántos está dispuestos a pagar 13 euros al mes por seguir jugando.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Destination Games
Distribuidor: NC Soft/Friendware
Género: MMORPG
Multijugador: Miles
Voces: Inglés **Textos:** inglés
Versión analizada: PC
www.plaync.com

16+

70

Lo mejor
La posibilidad de clonar personajes en determinados niveles evita tener que subirlos desde cero para explorar otras clases. El PvP es voluntario.

Lo peor
Todos los idiomas imaginables en el chat dificultan la comunicación, el diseño del mundo no facilita el encuentro con amigos y la mecánica no es mucho más que la de un simple shooter.

Nuestra opinión
Aunque quizá haya jugadores a los que llame la atención por su mecánica, radicalmente distinta a la de otros juegos de éxito, los jugadores habituales de MMORPG encontrarán Tabula Rasa algo difícil de digerir.







Conflict: Denied Ops

DOS HOMBRES, UNA GUERRA





El general Ramírez está sembrando el caos en Venezuela y miles de inocentes ya han pagado con su vida sus despropósitos. Ante tan desagradable situación, el gobierno de los Estados Unidos ha pedido a la ONU que permita que un pequeño comando de fuerzas especiales de su país medie en el conflicto para tratar de solucionarlo. ¿Y adivináis a quién le toca adoptar el papel de dicho comando? A nosotros por supuesto.

ESTA UNIDAD SECRETA de fuerzas especiales está formada únicamente por dos integrantes, Lang y su socio (que no amigo) Graves. El primero es un experto en los combates cuerpo a cuerpo y utiliza armamento pesado, mientras que a Graves le va más actuar en sigilo empleando el rifle de francotirador. Si jugamos al modo campaña en solitario alternamos el control de ambos protagonistas a lo largo de todos los niveles. El protagonista que no controlemos en ese instante es manejado por la CPU, aunque siempre es posible indicarle ciertas órdenes sencillas. Pero como ya supondréis, la verdadera gracia de "Conflict: Denied Ops" consiste en avanzar acompañados de un amigo, bien a pantalla partida o mediante conexión online. De esta forma el desarrollo adquiere una mayor profundidad y diversión.

Su concepción gráfica es sólida, aunque no destaca en ningún sentido, ni por la calidad de las texturas ni por el detalle con que han sido realizados los personajes y decorados. Sólo cabe apuntar que todos los elementos que aparecen en los escenarios, como puertas, edificios o cajas, son completamente destruibles, detalle que dota de mayor realismo a la acción.

El sonido se encuentra a un nivel superior, gracias a la intensa banda sonora y al más que notable trabajo realizado en el doblaje a nuestro idioma de todos los diálogos. Como juego de acción en primera persona, "Conflict: Denied Ops" no ofrece nada realmente revolucionario ni fuera de serie, pero desde luego sí que va a depararos unos ratos de diversión muy a tener en cuenta.

■Eduardo G

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Pivotal Games
Distribuidor: Proein
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.conflictdeniedops.com

16+

83

Lo mejor
El modo multijugador se hace bastante entretenido. El doblaje al castellano es muy de agradecer.

Lo peor
No posee modo multijugador de ningún tipo, ni DeathMatch ni Cooperativo.

Nuestra opinión
Si os gustan los juegos que incluyan modo cooperativo, aquí tenéis uno bastante bueno.











Championship Manager 2008

NO HAY RIVAL PEQUEÑO

En el carrusel de simuladores y managers futboleros de la temporada le toca el turno a un viejo conocido. Vuelve la saga "Championship Manager", una de las pioneras en software para simular la gestión de clubes de fútbol y que pasa por un momento ciertamente delicado. Su veteranía data de principios de los 90 y desde entonces ha hecho las delicias de los amantes del deporte rey. Pero a principios del nuevo siglo corrieron malos tiempos para los creadores del juego y todos acabaron abandonando el barco, aunque por fortuna la nave retomó el sendero de mano de Beautiful Game Studios.

En esta nueva temporada "Championship Manager" nos da la posibilidad de jugar 27 ligas distintas (con la australiana como gran novedad de esta nueva edición). Además, el juego ha completado su base de datos con un 25% más de personal y jugadores que en la edición de la temporada pasada.

El aspecto técnico presenta escasas novedades con respecto a años anteriores. Las pantallas mantienen la estética que toda la vida ha acompañado al juego, mientras que los menús son incluso algo más sencillos que en anteriores ocasiones. Un detalle que el jugador novel agradecerá sobremanera dada la habitual maraña de opciones que suele acompañar a este género. En cuanto a los partidos, la representación de los mismos en pantalla se lleva a cabo con un sencillo motor de tres dimensiones y unos "peones" que hacen las veces de jugadores. Sencillo y práctico.

COMO MANAGER DEL EQUIPO tenemos que desempeñar las funciones ya por todos conocidas: gestión económica del presupuesto, gestión de la plantilla, dirección técnica, táctica y deportiva haciendo fichajes siempre y cuando nuestra economía nos lo permita.

De todo ello dependerán los resultados de nuestro equipo, que serán analizados por la sorprendente ProZone: una herramienta de análisis que nos proporcionará información sobre el comportamiento de nuestros futbolistas sobre el terreno de juego en base a estadísticas elaboradas durante el partido. Vamos, que tomarás las decisiones con fundamento… aunque últimamente las victorias se antojan un pelín fáciles.

■ Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Beautiful Game Studios
Distribuidor: Proein
Género: Estrategia/Deportivo
Multijugador: 1-2
Voces: – **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.championshipmanager.co.uk

3+ **80**

Lo mejor
La sencillez de los menús y poder sentirte al frente del club de tus amores para hacerlo grande.

Lo peor
En ocasiones las victorias son demasiado fáciles.

Nuestra opinión
Esta franquicia empieza a enderezar el rumbo con esta edición. Ideal para noveles, aunque su baja dificultad te puede "mosquear".





Sparta:La batalla de las Termópilas

¡ESPARTANOS! ¡ESTA NOCHE CENAREMOS EN... ¿UN VIDEOJUEGO?!

Es cierto, puede que el juego aproveche descaradamente el tirón de 300, que la portada de la caja sea una calcomanía del cartel de la película y que en la susodicha, haya más de un abdominal retocado digitalmente. Pero todo esto a los amantes de la estrategia, ¿qué narices nos importa? De hecho tenemos que darle las gracias (de nuevo) a nuestros queridos casi-hermanos/amigos de FX Interactive, por traer íntegramente en castellano y a un precio irrisorio, un juego que de otra forma nunca hubiera llegado a España: Sparta: La batalla de las Termópilas

SI BIEN NO ES ESTRATEGIA que vaya a cambiar tu vida (está muy trillada la estrategia histórica), es la excusa perfecta para pasar unas gratificantes tardes de invierno. Podremos atacar la campaña desde tres bandos: los heroicos espartanos, los perversos persas y los egipcios de relleno. Las primeras misiones son de risa porque incluyen el tutorial, esa gran lacra de los RTS. Nos bastaría con echarle un vistazo al estupendo manual a todo color que acompaña al DVD. A pesar de la pérdida inicial, en un momento estaremos liados con nuestras recolecciones de oro y madera, construcción de fuertes y fábricas, etc. Algo así cómo un Age of Empires más. Es interesante la posibilidad de poder pausar la acción para replantear tácticas, las luchas navales, la mejora de nivel de nuestros hombres y la personalización de cada uno, al estilo Role-playing game. La historia está contada a base de escenas creadas con el motor del juego, arriesgándose a mostrar planos medios – y asesinos- de los poligonados protagonistas. Las conversaciones son vacías, un mero puente entre misión y misión, pero a cambio tenemos un RTS sólido y profesional. Que no es poco. Por supuesto están las escaramuzas y el multijugador online para alargarle la vida algunas semanas.

LOS GRÁFICOS SON RESULTONES y llenos de color. Algo así cómo (eso es) Age of Empires, pero con texturas menos definidas y personajes de cartón piedra. Lo mejor de todo es el acabado del agua, y lo peor, la niebla oculta-todo que ni es negra ni es blanca, es fea. La música está sacada del cajón de melodías épicas de todo a 100 y las voces no tienen nada que ver con los graves varoniles de tu film favorito. Más bien son del estilo "todo en uno": un tipo poniéndole voces ridículas a todos (es solo una teoría…). Se salva el narrador que viene de ponerle la voz a los documentales de la 2.

Si hace tiempo que no le pegas a la estrategia (lo que significaría que has dejado pasar joyas cómo Company of Heroes…) y encima vas justo de dólares, que suerte que tienes Sparta: La batalla de las Termópilas a mano.

■Dani Rubio

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Playlogic
Distribuidor: Fx Interactive
Género: Estrategia
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.fxinteractive.com

16+

80

Lo mejor
Estrategia accesible. Requisitos bajos. Íntegramente en español.

Lo peor
Propuesta plana de un RTS plano. No trae nada nuevo ni se esfuerza por ello.

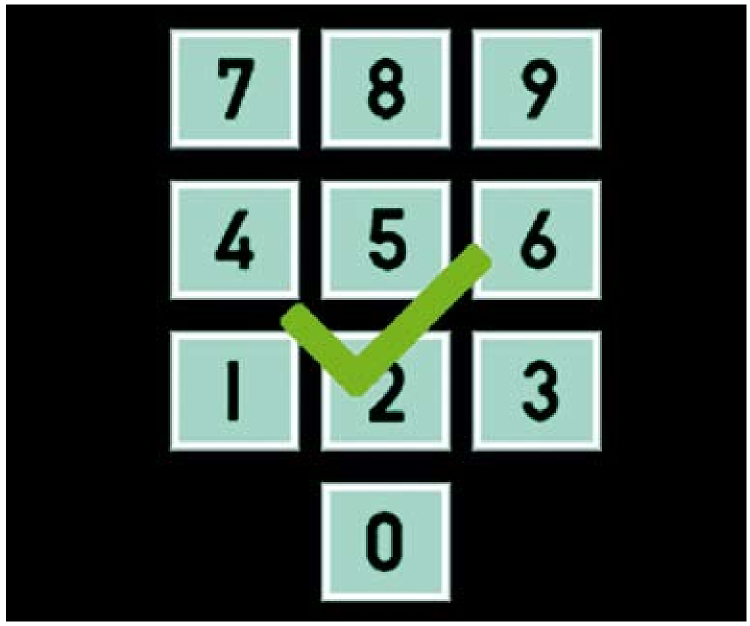
Nuestra opinión
Otro juego de estrategia, sólido, pero que no ofrece novedades a los estrategas.

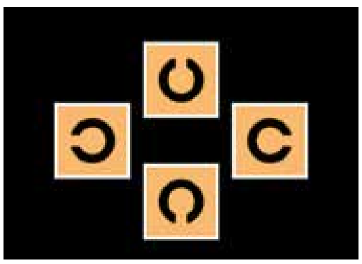


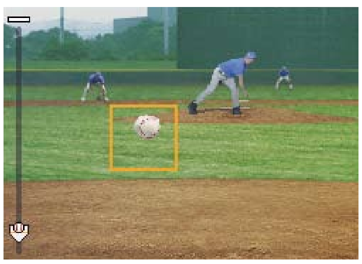
















Training for Your Eyes

PON A PRUEBA TU VISIÓN

El nuevo título de Nintendo "Training for Your Eyes" es el último descendiente dentro del linaje de juegos enfocados a la mejora de nuestras aptitudes físicas o intelectuales. Tras mejorar nuestro cerebro y nivel de inglés (en dos ocasiones ambos), ahora toca darle un descanso a nuestra vista y ejercitar nuestras capacidades visuales.

Este título está inspirado en el entrenamiento que imparte el doctor Hisao Ishigaki a deportistas de elite en Japón. "Training for Your Eyes" se centra en cinco aspectos de la vista: visión periférica, movimiento ocular, reconocimiento inmediato, coordinación ocular manual y agudeza visual dinámica. Para ello se han diseñado una serie de pruebas enfocadas al uso de la pantalla táctil, donde tendremos que utilizar nuestra rapidez visual y capacidad perceptiva.

Esta vez Nintendo ha dado un paso más y ha pensado en los jugadores menos casuales, introduciendo una serie de minijuegos basados en aspectos deportivos muy adecuados e interesantes. Son sin duda la mayor aportación del título al "género" "Training" ya que son lo suficientemente entretenidos como para justificar su compra, aparte de su concepto principal, claramente didáctico. No obstante, el cartucho sigue albergando los test de edad, las pruebas diarias y los ejercicios para mejorar nuestras aptitudes, como corresponde a los demás "Training".

ESTOS MINIJUEGOS están realizados con animaciones de diversos deportes, como fútbol, volley-ball o boxeo, mediante fotografías recordando un poco al surrealismo visual de los primeros "Wario Ware". El juego no obstante está diseñado de forma elegante y funcional, con brillantes detalles como los mensajes destinados a relajar nuestra vista mediante movimientos físicos. Lamentablemente, la duración del título como la variedad de minijuegos o de situaciones no es muy elevada, desinteresando al usuario demasiado acostumbrado al resto de juegos de la familia "Training". Evitando comparaciones perniciosas, "Training for Your Eyes" es uno de los juegos más originales del catálogo de la consola para esta Navidad en Nintendo DS, ya que pese a ser un videojuego pedagógico, logra destacar por sus propias virtudes jugables.

■Omar Álvarez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Habilidad
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.nintendo.es

3+ **80**

Lo mejor
Encantará a los fanáticos de la serie "Training" y divertirá a los que hasta ahora se aburriesen con los entrenamientos más formales. Su aspecto visual destaca por su simpleza.

Lo peor
Los minijuegos se repiten con facilidad y logra que perdamos el interés. Para los aún detractoras de este tipo de propuestas, el juego puede parecer superficial

Nuestra opinión
"Training for Your Eyes" es uno de los títulos estrella de Nintendo para esta Navidad, todo un ejemplo de hasta dónde puede llegar el sello "Touch! Generations".











Turok

REGRESA EL CAZADOR DE DINOSAURIOS

Aún recuerdo cuánto disfruté con "Turok: Dinosaur Hunter", el primer shoot´em up subjetivo que apareció para Nintendo 64 lanzado por Acclaim. Menudo juegazo.

Desde entonces, y salvando la extraordinaria segunda parte del título (también para N64), la franquicia fue perdiendo peso paulatinamente, y más tras la desaparición de la propia Acclaim. Pero Atari ha recuperado la franquicia y ha creado un nuevo capítulo realmente interesante, convirtiéndose en uno de los shooters más atractivos que podemos encontrar en el mercado.

TUROK es precisamente el nombre del protagonista, un indio americano perteneciente a un comando de élite que, tras explotar la nave espacial en la que viajaba junto con el resto de sus compañeros, va a parar a un curioso planeta que está plagado de dinosaurios muy agresivos. Y junto a este problema encontramos uno más importante aún: la presencia de miembros de una organización militar muy peligrosa que no dudarán en atacarnos en cuanto nos vean. Bajo este argumento (no demasiado trabajado, todo hay que decirlo) encontramos un shooter que destaca por su vibrante desarrollo y, sobre todo, por su impecable factura gráfica. El estudio de Propaganda Games ha utilizado la potente herramienta Unreal Engine 3 para dar vida a unos entornos grandiosos y muy bien acabados, donde pueden aparecer una gran cantidad de objetos y personajes en pantalla sin que la acción sufra por ello.

Y para apoyar al modo Historia el título también incorpora diversas opciones multijugador, incluyendo modo online.

"Turok" es un shooter en primera persona muy solvente y relativamente largo que, aunque no logra alcanzar las cotas de calidad de los pesos pesados del género como "Call of Duty 4" o "Halo 3", sí que se convierte en una opción muy sólida para todos aquellos que disfrutan con este tipo de producciones… aunque haya perdido el "feeling" del original por el camino.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Propaganda Gamess
Distribuidor: Atari
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.turok.eu.com/es

88

Lo mejor
El apartado gráfico es soberbio. El doblaje y la banda sonora tampoco están mal.

Lo peor
El argumento es demasiado simplón. La IA de los personajes a veces falla.

Nuestra opinión
Atari ha rescatado una franquicia olvidada y ha conseguido crear un título más que notable.



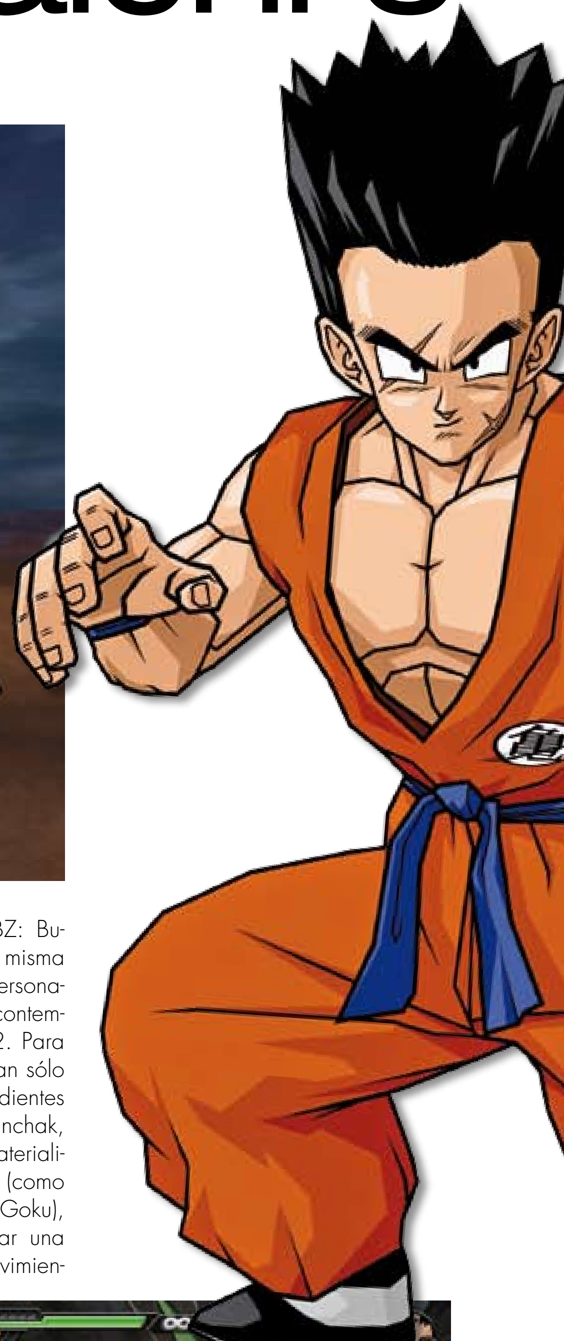




Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

GOKU DESATA SU FURIA





Akira Toriyama vivió su momento más dulce como artista cuando creó "Dragon Ball" y a su legendario protagonista, Goku. Desde entonces este súper carismático guerrero Saiyan se ha convertido en todo un icono social en lugares tan diversos como Japón (su país "natal"), Estados Unidos o Europa. Ya son muchos los videojuegos que ha protagonizado Goku junto a sus amigos, pero la franquicia más laureada y popular entre los jugadores es "Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3". Hace un par de meses este mismo juego apareció en PlayStation 2, y ahora les ha llegado el turno a los usuarios de Wii de disfrutar con este completísimo y excelente arcade de lucha 3D.

EL ALMA Y LA BASE de esta entrega diseñada para Wii es muy similar a la misma de PS2. El objetivo consiste en conseguir doblegar a nuestro adversario empleando todas las técnicas de lucha y magias especiales que creamos convenientes, peleas que tienen lugar en entornos muy amplios y que pueden suceder tanto en tierra firme como en las alturas. Vamos, igualito que lo visto en la serie manga y anime. Esta fidelidad con el cómic original también se pone de manifiesto en el modo de juego principal, ya que sigue la historia de "Dragon Ball Z" muy de cerca. Nosotros tomamos parte en los mejores combates que se produjeron durante su desarrollo, pudiendo así rememorar enfrentamientos legendarios como el que tuvo lugar contra el poderoso Freezer.

Como ya ocurriera en "DBZ: Budokai Tenkaichi 2" para esta misma plataforma, el control de los personajes es bien diferente al mismo contemplado en la edición para PS2. Para efectuar los ataques básicos tan sólo debemos pulsar los correspondientes botones del Wiimote y Nunchak, pero si lo que queremos es materializar las magias más poderosas (como el famoso Kamehameha de Goku), entonces es necesario ejecutar una determinada secuencia de movimien-









tos con ambos periféricos. Gracia a esto el juego gana en intensidad y "realismo", y es una de las principales razones por las que esta versión de Wii nos parece más atractiva que la diseñada para PS2.

Otro de los alicientes que propone esta entrega para la máquina de Nintendo es una nueva modalidad online, en la que es posible enfrentarse a jugadores de todo el mundo... al menos en teoría. Sí, porque a decir verdad esta modalidad padece de ciertos inconvenientes técnicos que acaban por afectar a sus posibilidades de diversión. Nos referimos a fallos en la conexión, ralentizaciones, lag y demás problemas importantes, que nos impiden disfrutar al máximo de esta interesante opción de juego. Esperamos que la edición del próximo año consiga solventar estos defectos de conexión.

LA CANTIDAD DE PERSONAJES con los que podemos pelear es absolutamente impactante, superando los 160 una vez desbloqueados todos. Cualquier personaje que haya pasado por la serie y que se os venga a la cabeza (Chaoz, Yamsha, King Vegeta, Buu, Nail, Gohan...) forma parte del plantel de luchadores, y cada uno presenta sus propios atributos y aptitudes para el combate. Sobra decir que llegar a dominar los movimientos y ataques de todos estos tipos puede llevaros más de una vida...

Los decorados que albergan los enfrentamientos, más de 20, también han sido extraídos de la famosa serie y poseen un tratamiento tan sobresaliente como el que lucen los personajes. El apartado sonoro también presenta un nivel más que notable, con toneladas de diálogos hablados y efectos muy contundentes.

Por todo esto (y a pesar del tema online) "Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3" es uno de los juegos de lucha más completos del mercado y, más concretamente, el mejor representante de su clase en la consola Wii.

■ Shy Guy







FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Spike
Distribuidor: Atari
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.es.atari.com

12+

87

Lo mejor
El elenco de personajes elegibles es una verdadera bestialidad. Es un juego realmente largo.

Lo peor
El modo online no funciona como debería. Existen desequilibrios entre los personajes.

Nuestra opinión
Este nuevo arcade de lucha protagonizado por Goku es el mejor exponente del género en Wii.

UFO:Extraterrestrials

UNA LUCHA INCESABLE

Las batallas entre humanos y alienígenas ha servido a muchos desarrolladores como base principal para concebir miles de títulos. Y esa es la misma excusa que sirve de argumento para dar vida a "UFO Extraterrestrials". El planeta Esperanza está en guerra y nos toca protegerle de los invasores extreterrestres. Para tal fin contamos con un amplio grupo de soldados a los que tenemos que dar las órdenes precisas, siempre por turnos, para entrar en combate y derrotar a las tropas invasoras. Y como sucede con cualquier juego de estrategia que se precie de serlo, tenemos un montón de posibilidades para plantear cada enfrentamiento.

AL SUPERAR LAS MISIONES obtenemos como recompensa la mejora de las aptitudes de nuestros combatientes y, mejor aún, accedemos a la tecnología alienígena. Una vez procesada en nuestra base, esta tecnología nos permite construir armamento más contundente y sofisticado para nuestro ejército, aumentando así nuestro poder.

Aunque al principio no están mal, a la larga las misiones y objetivos terminan resultando un tanto repetitivos, y la trama queda relegada a un segundo plano. No obstante, los fans de la estrategia pueden pasar por alto estos defectos ya que tampoco son muy graves.

La factura gráfica no puede competir con la observada en los títulos de este género más potentes, como "World in Conflict" o "Command & Conquer 3". La ambientación no está nada mal y el aspecto de las unidades es notable, pero los entornos y efectos como el de las explosiones son mejorables. Sí que merece la pena resaltar la gran interactividad de los decorados, que poseen numerosos elementos que podemos destruir como edificios y otras construcciones.

Con todo, y a pesar de ser un producto irregular en algunos apartados, este título posee las suficientes cualidades para entretener a cualquier estratega. Además su precio es bastante razonable.

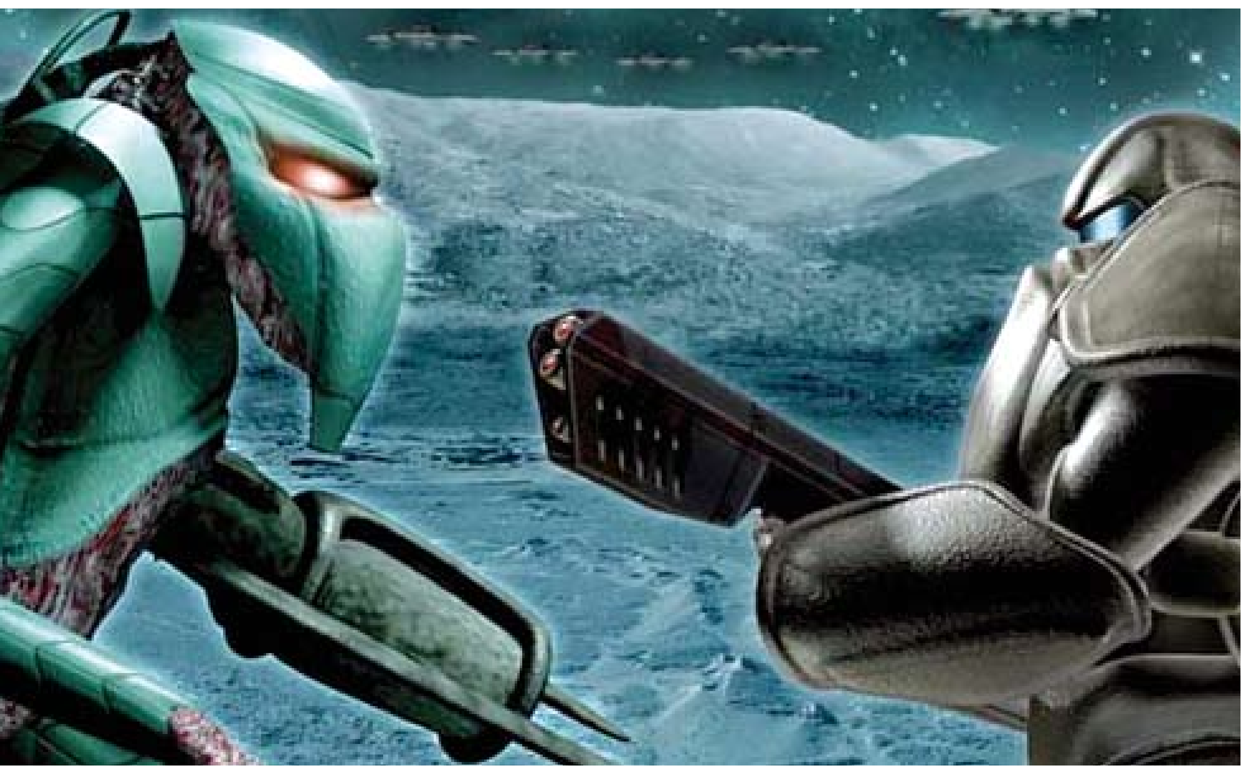
■Shy Guy











FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Chaos
Distribuidor: Friendware
Género: Estrategia
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.ufo-extraterrestrials.com

12+

76

Lo mejor
El número de misiones es considerable. Las mejoras que es posible conseguir para nuestras unidades son interesantes.

Lo peor
Técnicamente está desfasado. La historia no atrapa lo suficiente.

Nuestra opinión
"UFO: Extraterrestrials" es un buen juego de estrategia, a pesar de presentar ciertos defectos menores.









Aliens vs Predator Requiem

LA GUERRA INTERGALÁCTICA CONTINÚA

Aliens y Depredadores, las dos razas más temibles y a la vez fascinantes del universo, volverán a batirse en esta esperada secuela de próximo estreno en cines. Y, como no podía ser de otra manera, la superproducción ya tiene su inevitable adaptación al mundo de los videojuegos. Nuevamente es la compañía "Sierra" la encargada de distribuir el título y, en esta ocasión, PSP la única consola en recibirlo.

A diferencia del programa original de PC "Aliens vs Predator", el cual sirvió de inspiración para el primer film, esta vez sólo podremos manejar a uno de los protagonistas: Depredador (o Predator para los más puristas), siendo los Aliens los principales enemigos en el juego. De hecho, nuestras misiones tendrán como principal objetivo común evitar que los humanos conozcan la existencia de ambas especies extraterrestres y sufran sus terribles instintos asesinos. Para ello, contaremos con todas las letales habilidades que ya conocemos gracias a las diferentes películas: invisibilidad, pistola de rayos, diferentes visiones especiales, etc...

El juego también cuenta con un correcto apartado gráfico, que sin llegar a cotas espectaculares mantiene el espíritu propio de la saga.

A PESAR de contar con características tan interesantes, no todo es bueno en el UMD. En el lado negativo podemos citar la pésima situación de la cámara, la poca presencia de los Aliens (recreados como un enemigo de lo más vulgar) o que el juego llega íntegramente en inglés. Pegas que, hay que suponer, se deberán a las prisas para que el lanzamiento saliese próximo al estreno del film. Aún así, estoy seguro de que todos los fans de tan carismáticos personajes sabrán perdonar estos defectos y disfrutar de la acción que el título propone.

■ Kike Danger

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rebellion
Distribuidor: Sierra
Género: Acción
Multijugador: Sí
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PSP
www.avppsp.com

16+

81

Lo mejor
Las habilidades del protagonistas. Gráficamente luce bastante bien.

Lo peor
Las cámaras son un engorro. Está en inglés.

Nuestra opinión
No se puede decir que esta adaptación del próximo estreno cinematográfico sea un juego perfecto. Con un poco más de cuidado y trabajo "Rebellion" podría haber limado varios fallos un poco incomprensibles. Aún así, el poder controlar fielmente a un "Depredador" y el correcto apartado gráfico contentarán a los seguidores de estos monstruos de película.



SOCOM: Tactical Strike

VIGILA TU ESPALDA





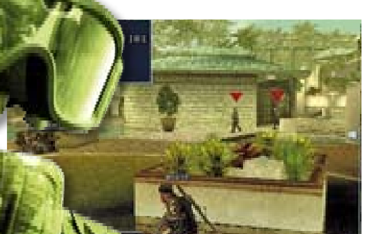


El género bélico recibe a un nuevo "SOCOM" en PSP con novedades francamente interesantes. Atrás quedaron los tiempos en que empuñábamos nuestro rifle disparando a diestro y siniestro contra todo lo que se movía ante nuestros ojos. Ahora toca estrujarse el coco y dirigir tácticamente a nuestros chicos. El juego ha cambiado radicalmente, pero la diversión se mantiene a un altísimo nivel.

DIRIGIMOS TÁCTICAMENTE a dos escuadrones, y cada uno está compuesto por cuatro soldados. Nuestro objetivo es detener un atentado rebelde orquestado por unos terroristas. Siempre con la cámara en tercera persona, podemos dar instrucciones generales a cada uno de nuestros escuadrones o bien hacerlo individualmente a cada uno de sus componentes para ir eliminando a nuestros enemigos. Para lograrlo la cautela es fundamental, casi tanto como la paciencia para discernir qué camino seguir, pues la libertad de acción es prácticamente total. Tanto es así, que podemos optar por ir a pecho descubierto hacia el enemigo (aunque no te lo recomiendo salvo que quieras morir acribillado) o escondernos ante nuestros rivales para rodearlos y sorprenderlos por la espalda. O incluso distraerlos con un escuadrón para que el otro se encargue del trabajo sucio. Tú decides.

LA CALIDAD GRÁFICA es sorprendente y el sonido no se queda atrás. Contemplamos detalles muy bien recreados, explosiones de todo tipo y un modelado de los personajes más que notable. Sólo algunos errores de la IA pueden ensombrecer un poco la calidad de un título que dará muchísimas horas de diversión. En el modo Campaña podemos jugar una y otra vez con la posibilidad de ir variando la situación de los objetivos para hacer diferente cada experiencia de juego. En el Multijugador (tanto ad-hoc como vía online) nos encontramos con cinco modalidades diferentes, como los clásicos Deathmatch individuales y por equipos, nuevas variantes como defender a un miembro VIP del grupo o salvaguardar un objeto mientras nuestro rivales intentan hacerse con él. Yo de ti iría desempolvando las armas…

■Ilde Cortés





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Slant Six Games
Distribuidor: Sony
Género: Estrategia/Acción táctica
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.socom-hq.com
16+
84

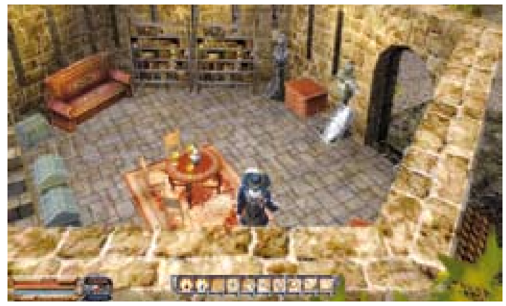
Lo mejor
La calidad audiovisual del título y las múltiples posibilidades de juego que ofrece.

Lo peor
Que tus hombres no siempre respondan como deben.

Nuestra opinión
Si te gusta la acción táctica no deberías tardar en hacerte con él. Asegura muchas horas de diversión.







Hard To Be a God

UN RPG DIGNO DE DIOSES

Basado en una novela de los hermanos Strugatsky (conocida en España como "Que difícil es ser Dios"), la compañía Akella y la distribuidora Nobilis Ibérica nos traen el lanzamiento de este nuevo y ambicioso título de rol poseedor de un original argumento. En "Hard to be a god" conocemos Arkanar, un planeta en una situación evolutiva típicamente medieval dominado por la religión y la injusticia social más clasista, hasta donde viaja un habitante de la Tierra del futuro (llamado Rumata y que sobra decir será nuestro sujeto a controlar) con la intención de investigar la causa del anclaje histórico que sufre este mundo hermano, tan parecido al nuestro de hace mil años.

El lógico contraste entre la tecnología futurista del protagonista y las costumbres e ideales medievales de los habitantes de Arkanar incrementa el interés de este programa, que nos invita a ponernos en la piel de un hombre cuya superioridad científica y moral le conducirán a ser considerado una especie de dios.

LA EXCELENTE ambientación del juego, así como la elevada inteligencia artificial de los personajes que en él aparecen suponen dos de los principales alicientes de un disco que, además, cuenta con un desarrollo dotado de bastante libertad, adquiriendo el devenir de la historia diferentes caminos en consecuencia a nuestras acciones, sumando hasta cinco posibles finales distintos.

La jugabilidad mezcla de manera acertada estrategia, aventura y espionaje por igual, completando así un lanzamiento bastante variado y adictivo. Los combates resultan convenientemente dinámicos y durante ellos manejaremos tanto armas medievales como de carácter futurista.

En el apartado técnico destaca el aspecto visual, con unos gráficos detallados y sensibles a cambios horarios y atmosféricos, así como con unas animaciones convincentes por parte de los personajes.

Sin duda, los aficionados a este género encontrarán en "Hard to be a god" un exponente original y entretenido que merece la pena probar.

■KikeDanger

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Akella
Distribuidor: Nobilis Ibérica
Género: Rol
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.hardtobeagod.com

12+ — 85

Lo mejor
La lograda inteligencia artificial de los personajes y la oportuna ambientación del juego.

Lo peor
Que no te gusten este tipo de títulos o que la mecánica te parezca repetitiva.

Nuestra opinión
Gracias a su novedoso argumento, digno de la novela en la que se basa, y a su conseguida ambientación, "Hard to be a god" puede considerarse un lanzamiento recomendable para aquellos aficionados al género fantástico.





Super Smash Bros. Brawl

LA PELEA MÁS ESPERADA



Los usuarios de Wii llevan ya mucho tiempo suspirando por la continuación de una de las sagas más queridas de Nintendo, "Super Smash Bros.", un curioso y adictivo arcade de lucha para un máximo de cuatro jugadores simultáneos. Las dos entregas precedentes de esta serie se convirtieron en dos súper ventas de Nintendo 64 y GameCube, así que la expectación por "Super Smash Bros. Brawl" es máxima. A continuación vamos a ofreceros todos los detalles que se conocen sobre el juego, desde los nuevos personajes a sus múltiples cualidades.

Acaba de ser lanzado hace muy poquitos días en Japón y la locura ya se ha desatado, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de Wii. Y la buena noticia es que dentro de muy poco hará lo propio tanto en el mercado americano como en el nuestro, para alegría de miles de jugadores. ¿Y por qué está causando tanto revuelo este atípico juego de lucha? Pues por infinidad de motivos que pasamos a comentaros.

Quizá la razón más importante del éxito de esta saga recaiga en su extraordinario plantel de personajes, que está formado por los héroes más conocidos de Nintendo… más algún que otro invitado estelar de otras compañías. En "Super Smash Bros. Brawl" la cifra de luchadores se ha disparado en comparación con anteriores ediciones, ¡y de qué forma! A la nómina de 12 luchadores clásicos, en la que es posible advertir la presencia de héroes tan carismáticos como







Mario, Donkey Kong, Link, Samus Aran, Pikachu o la Princesa Peach, se han unido bastantes más. Y muchos van a llevarse una sorpresa enorme cuando comprueben que dos de estos luchadores inéditos son nada más y nada menos que Sonic the Hedgehog, el erizo azul de SEGA, y Solid Snake, el espía que ha protagonizado la saga "Metal Gear Solid" de Konami. ¿Impresionados? Pues eso no es todo, ya que junto a Sonic y Snake estarán otros personajes populares como Wario, Diddy Kong, el entrenador Pokémon o Samus Zero. Entre todos superarán ampliamente la veintena.

LOS DECORADOS que acogerán cada una de las batallas estarán extraídos de los mundos que han dado cabida a las aventuras de los héroes que aparecen en el juego. Y de nuevo, la cantidad de arenas en las que será posible pelear os va a dejar perplejos. Apuntad que veremos lugares tan conocidos como el puente de Eldin que vimos en "Zelda: Twilight Princess", la isla de Shadow Moses del "Metal Gear Solid" original, Norfair de "Metroid Prime", New Pork City de "Mother 3" y hasta un fondo ambientado en la aplicación de Nintendo DS llamada Pictochat. La variedad va a ser espectacular, pero lo mejor aún no os lo hemos comentado: ¡vamos a tener la opción de diseñar nuestros propios decorados! ¡¿Qué os parece la idea?! Para







Este tipo tan simpático de la imagen es Masahiro Sakurai, el responsable máximo de este nuevo arcade de lucha para Wii.



ello el juego incluirá una completa herramienta de diseño, que nos permitirá modelar el escenario a nuestro gusto. Nuestros trabajos podremos almacenarlos en tarjetas SD y usarlas para intercambiarlas con los diseños de nuestros amigos o, incluso, subirlos online y descargar otros nuevos creados por el resto de la comunidad de "Super Smash Bros. Brawl". Gracias a esta fantástica característica el título nos brindará unas posibilidades enormes… que estarán respaldadas por una infinidad de modalidades de juego y opciones.

LOS MODOS DE JUEGO que integrará este título casi no tendrán fin. De todos ellos (Torneo, Entrenamiento, Versus, Replay, Special, Fotografía…) destacarán dos principalmente: la modalidad online y un nuevo modo para un jugador (o dos jugadores Cooperativo) llamado Subspace Emissary. Este último cambiará un tanto el esquema tradicional de "Smash Bros.", ya que el componente aventurero estará mucho más presente y podremos controlar a una buena remesa de personajes. Todas estas modalidades, más la correspondiente búsqueda y recolección de Trofeos, convertirán a "Super Smash Bros. Brawl" en uno de los juegos de lucha más largos y completos de todos los tiempos. Sus desarrolladores, con Masahiro Sakurai a la cabeza, aseguran que completar el título al 100% obteniendo todos los trofeos es una tarea ardua, que puede llevar muchos meses materializar con éxito incluso a los jugadores más veteranos.

POR ÚLTIMO, y como podéis advertir por las imágenes que acompañan a este texto, el juego presentará un apartado gráfico sensacional, a la altura de las mejores producciones que han sido lanzadas para Wii. La profundidad de los decorados va a ser magnífica y el aspecto de los luchadores no podrá ser más definido y perfecto. Lo que ya no podéis apreciar en las pantallas son las grandiosas animaciones de los personajes, así como la soltura y suavidad con que se moverá todo el entorno gráfico.

"Super Smash Bros. Brawl" va a convertirse en un auténtico súper ventas en cuanto aparezca en España, como ya lo está siendo en el país nipón. No le quitéis el ojo de encima a esta nueva maravilla de Nintendo.

Sergio Martín







ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
DIVERTIENDA
LLÉVATE TU CONSOLA FAVORITA
Y PAGA COMO QUIERAS
* Consulta otras condiciones en tu tienda. Financiaciones contratadas a través de Crediágil y Freestyle (Banco Santander) . No incluidos los gastos de apertura.
PS3 1 (Incluye consola y mando sixaxis)
+ Juego a Elegir + Mando oficial Sixaxis
en 6 meses sin intereses
84,99€*
XBOX 360 2 (Incluye consola y mando inalámbrico)
+ Juego a Elegir + Mando inalambrico adicional
en 6 meses sin intereses
76,99€*
WII 3 (Incluye consola, mandos remoto y nunchaku y el juego Wii Sport)
+ Juego a elegir + Mando remoto y nunchaku
en 11 meses con intereses
36,99€*
PSP 4 (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses sin intereses
77,99€*
NDS Lite 5 (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses sin intereses
67,99€*
1 Financiación para consola PS3 básica de 40 Gb por valor de 400 €, juego por valor de 60 € y mando por valor de 50 €. 2 Financiación para consola XBOX 360 básica por valor de 350 €, juego por valor de 65 € y mando inalámbrico por valor de 45 €. 3 Financiación para consola Wii valorada en 250 €, juego por valor de 50 € y mandos por valor de 60 €. 4 Financiación para consola PSP valorada en 170 €, juego por valor de 50 € y bolsa por valor de 13 €. 5 Financiación para consola NDS valorada en 150 €, juego por valor de 40 € y bolsa por valor de 13 €.
4€
6€
SI ERES SOCIO
APROVECHA TUS VALES DESCUENTO
Y AHORRATE HASTA 6€ EN TUS JUEGOS.
Por cada juego que compres te entregaremos un vale de descuento de 4 € o 6 € para tu siguiente compra en cualquier centro DIVERTIENDA.
* Solo válido para socios de Divertienda. Los vales no son acumulables a otras ofertas. Consulta el resto de condiciones en tu tienda.
DIVER TIENDA
TARJETA DE SOCIO
www.divertienda.com
Divertienda es una entidad franquiciadora que pone al servicio de sus franquiciados toda su experiencia y formación en el sector de los videojuegos para satisfacer las necesidades de sus clientes y socios. Para información sobre la franquicia contactar con Oscar Villanueva Tel: 695 39 02 20
w w w . d i v e r t i e n d a . c o m
www.divertienda.com
ALBACETE DIVERTIENDA HELLÍN C/ Doctor Cerdá Martí, 10 Bajo 2. Tel: 967 68 12 21 - CÁCERES DIVERTIENDA PLASENCIA Sor Valentina Mirón, 18. Tel: 927 41 11 41 - CÓRDOBA DIVERTIENDA PRIEGO Federico Martín Bahamontes, 34. Tel: 957 54 16 46 - HUELVA DIVERTIENDA HUELVA C/ Concepción 4, 6 Bajo (Radilux). Tel: 959 24 96 38 MÁLAGA DIVERTIENDA BENALMADENA Av. Tivoli, Jdnes. de Benamai nar. Tel: 952 57 57 20 - DIVERTIENDA LA UNIÓN C/ La Unión, 28. Tel: 952 34 15 17 - MURCIA DIVERTIENDA CARTAGENA Alfonso XIII, 66. Tel: 968 12 16 78 - SEVILLA DIVERTIENDA ECIJA Av. del Genil, Edificio Las Terrazas, 8. Tel: 955 90 27 93 - TOLEDO DIVERTIENDA TALAVERA Joaquina Santander, 37. Tel: 925 68 25 15 - DIVERTIENDA TOLEDO C. C. Puerta de Toledo. Tel: 925 49 16 36 - CIUDAD REAL DIVERTIENDA VALDEPEÑAS Plaza Nueva, Local 10. Tel: 926 34 85 90

Érase una vez... el hombre



LA HISTORIA ES DIVERTIDA

La clásica serie de TV que disfrutaron varias generaciones y que aún hoy se puede adquirir, se convierte ahora en un entretenido juego educativo que repasa la historia desde el Egipto de los faraones hasta la Roma clásica. El Maestro, Pedrito, Pedro y los demás personajes presentan figuras históricas como Pericles, Alejandro Magno y Tutankamon, utilizando divertidos juegos para reforzar el aprendizaje.

Participar en los Juegos Olímpicos clásicos o encontrar el camino en el laberinto de una pirámide, talleres sobre las diez plagas de Egipto y las vestimentas romanas, un friso histórico para redescubrir las civilizaciones o un globo terráqueo para ubicar geográficamente los distintos eventos históricos proporcionan el escenario perfecto para aprender jugando. Además se incluyen un motor de búsqueda y un glosario para acceder rápidamente a referencias históricas, vídeos y fichas.

■A. Martín

Desarrollador: Mindscape
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.planetadeagostini.net

Clever Kids: Dino Land

DESCUBRE LA PREHISTORIA

Con los dinosaurios como protagonistas este título de la serie "Clever Kids" propone un montón de actividades para niños y niñas entre 6 y 10 años. Entre ellas hay puzles de estilo clásico cuya resolución permite desbloquear otras características y juegos, cuestiones matemáticas que hay que resolver contrarreloj, búsqueda de diferencias, puzles deslizantes... También hay gran cantidad de información sobre diversos dinosaurios para conocer dónde vivían, de qué se alimentaban, su fuerza, su peso. Sobre todo ello también se construyen actividades tipo trivial que permiten saber qué ha aprendido el niño. Otras son más hilarantes, como la que propone escuchar y repetir los gritos de las bestias prehistóricas.

Así, "Clever Kids: Dino Land" incita al razonamiento lógico, mejora la memoria, desarrolla la destreza, incrementa la atención y mantiene el interés del jugador sobre una materia mientras aprende al tiempo que se divierte.

■A. Martín

Desarrollador: Midas
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.planetadeagostini.net



Hand Training: Derecha vs. Izquierda

ENTRENAMIENTO A DOS MANOS



Con "Hand Training: Derecha vs. Izquierda" usuarios de todas las edades pueden entrenar el cerebro, los reflejos y las dos manos. El programa, para Nintendo DS, propone una serie de retos diarios que hay que superar con ambas manos. Hay diferentes pruebas con distinto nivel de dificultad que incluyen caligrafía, agudeza visual, rapidez de respuesta, memoria... El estilo es muy similar al de los juegos "Brain Training": se coge la consola como un libro y las actividades se realizan en la pantalla táctil, mientras que en la otra pantalla un acompañante virtual va ofreciendo instrucciones y puntuaciones. Unos completos gráficos ayudan a comprobar la evolución de los distintos usuarios y su mejora en el uso indistinto de ambas manos. También hay un multijugador vía Wi-Fi que permite comprobar quién tiene mayor destreza utilizando las dos manos.

Desarrollador: 505 Games
Distribuidor: Proein
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Textos: Castellano
Voces: No
Disponible: Nintendo DS
www.505gamestreet.com

■A. Martín

Brain Trainer 2

SIGUE EJERCITANDO EL CEREBRO

Tras el éxito del original para PC llega una secuela con 15 nuevas actividades avanzadas. A través de un programa de tests diarios o ejercicios, es posible seguir los progresos de cada usuario, así como comprobar los resultados según las distintas categorías de problemas para ver cuáles hay que reforzar.
Los grupos de actividades son lógica, memoria, posicionamiento espacial, números y juegos de palabras. Entre todos ellos reúnen collage, transición, chenille, equilibrio, pirámide, sorobán (el ábaco japonés), construcción, laberinto, complemento, nuevo objeto, camino perdido, formas, códigos, orientación y dominó, ejercicios creados para ejercitar la memoria, entrar la concentración y poner a prueba la vivacidad. El programa se ocupa de generar automáticamente nuevas cuestiones y combinaciones en cada sesión para evitar la repetición.
Hay hasta cinco niveles de dificultad que se adaptan al progreso del jugador, con registros de resultados por actividades y grupos, así como la posibilidad de obtener informes de progresos diarios, semanales o anuales.



Desarrollador: Mindscape
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.planetadeagostini.net

■A. Martín

DYNOS INFORMATICA
www.dynos.es

Tu compra con la máxima garantía



MICRO INTEL CORE 2 DUO T7250 (SANTA ROSA)

2 GB MEMORIA Y 1 GB DE ROBSON

T. GRÁFICA 512 MB NVIDIA 8600MGT

Phoenix Technologies
life & technology

ORDENADOR PORTÁTIL PHOENIX
VOYAGER PRO

- 160 GB DISCO DURO.
- PANTALLA PANORÁMICA 15,4" WXGA.
- WIFI (802.11 A/B/G)/ BLUETOOTH.
- WEBCAM INTEGRADA.
- LECTOR DE HUELLAS DIGITAL.
- REGRABADORA DVD-/+RW DL.

NVIDIA

LECTOR DE HUELLA · WiFi · Bluetooth

intel Centrino Duo · Core 2 Duo inside

REGALO
Antivirus Bitdefender Plus v10 válido 100% 60 días + MALETÍN

COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses

Ref: VOYAGER-PRO
1.049€ IVA INCLUIDO

el Super precio



REGALO
MINI ALTAVOCES PORTATILES PHOENIX PHA200C

80 GB

iPod classic

REPRODUCTOR MP4
IPOD CLASSIC 80 GB

- **Disco duro de 80 GB.**
- **Reproduce música, vídeo y fotos.**
- LCD retroiluminada en color de 2,5 pulgadas.
- Resolución de 320 por 240 píxeles a 163 p/p.
- Alto: 103,5 mm/ Ancho: 61,8 mm.
- Peso: 140 g.

Ref: PACKIPOD
239€ IVA INCLUIDO

Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera.Precios válidos Febrero de 2008.


y que no te lien
Dynos
INFORMATICA
www.dynos.es
Con SISTEMA de CONTROL inDepENdiente de los ALTAVOCES
SONIDO 2.1
Phoenix Technologies
life&technology
LA MEJOR CALIDAD DE SONIDO
ALTAVOCES 2.1 PHA3303SP
Potencia de salida: 40W (RMS) / PMPO: 1200w.
Compatible con múltiples formatos: MP3s, MP4s, discman, TV, DVD, radio, video, VCD, ETC.
Frecuencia de respuesta: Subwoofer : 30Hz~150Hz. Satélites :150Hz~20KHz.
Altavoces: 3.5" (Subwoofer)/3"x 5 (Satélites).
39'90€
IVA INCLUIDO
AURICULARES DELUXE HOMECINEMA 5.1 CON VIBRACIÓN
PHMK2000
SONIDO 5.1
VIBRACIÓN
SISTEMA DE SONIDO 5.1.
Efecto vibración.
Impedancia: 32ohm (frontal, posterior), 64 ohmios (central).
Frecuencia: 20Hz~ 20KHz.
Sensibilidad: 105dB+ 4dB.
Potencia de entrada máxima: 100mW.
25'90€
IVA INCLUIDO
Peazo de cámara
Super precio
8 Megapixels
FUNDA + CARGADOR DE PILAS DE REGALO
MICRO
VIBRACIÓN
AURICULARES PHOENIX CON MICROFONO, STEREO Y VIBRACIÓN
PHMK800MV
Especiales para juegos con micrófono y sistema de vibración.
Su estilizado diseño incluye control de volumen en el cable para una más fácil y rápida utilización del mismo.
Potencia de entrada máxima: 100MW.
Longitud del cable: 250cm+ 5cm.
11'90€
IVA INCLUIDO
CÁMARA DIGITAL PHOENIX
PHDS8365S
Resolución del sensor 8 Megapixels.
Zoom óptico 3X/ Zoom digital 4X.
Memoria soportada SD Memory Card.
32 MB Memoria integrada.
Display LCD- 2" color.
Alimentación 2 pilas x AA.
antes
119'90€
79'90€
IVA INCLUIDO
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos Febrero de 2008.



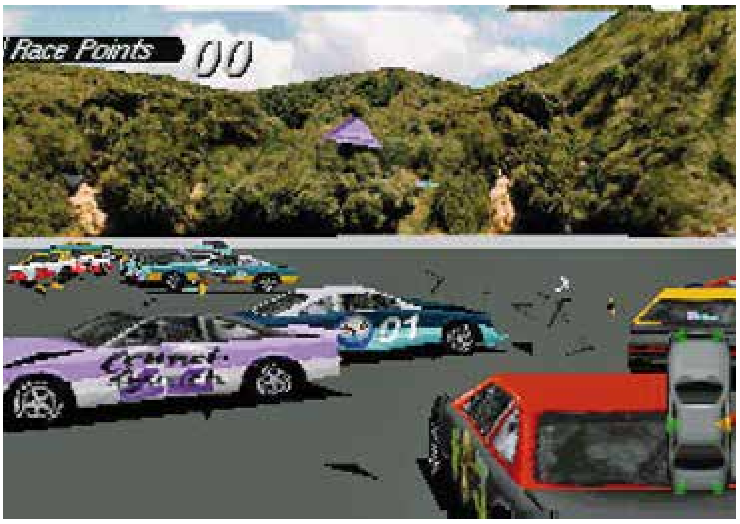
DYNOS
INFORMATICA
www.dynos.es
Tu Compra con la máxima garantía
Microsoft XBOX360
VIDEOCONSOLA MICROSOFT XBOX360 + HALO 3
COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses
384'99€
IVA INCLUIDO
Microsoft XBOX360
XBOX360 + FORZA2 + VIVA PIÑATA
COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses
349'99€
IVA INCLUIDO
SONY PS2
BUZZ JUNIOR MONSTER + BUZZER
59'90€
SONY PLAYSTATION 3
NUEVA PLAYSTATION 3
40 GB
399€
COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses
SONY PLAYSTATION 3
EYE OF JUDGEMENT
UN ESTILO NUEVO DE JUEGO EN EL QUE LA TECNOLOGÍA PIONERA DE PLAYSTATIONEYE DA VIDA A MONSTRUOS Y PERSONAJES DE FANTASÍA EN UNA BATALLA EN 3D
95'90€
UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE
69'90€
Nintendo Wii
PACK RAQUETA ESPECIAL WII + MEMORIA TRANSCEND 1GB GAMING WII
Ref.: GAMINGWII
17'50€
IVA INCL.
JUEGO WII
BIG BRAIN ACADEMY
29'90€
Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
HIGH SCHOOL MUSICAL
NARUTO NINJA COUNCIL
39'90€
IVA INCL.
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos Febrero de 2008.



y que no te lien
DYNOS
INFORMATICA
www.dynos.es
PHOENIX GARANTÍA GOLD
3 AÑOS
IN-SITU
GARANTÍA PHOENIX
NADIE TE DA MÁS
La misma Garantía del primer al último día en todos los componentes que integran el equipo ofertado.
Phoenix Technologies
life & technology
Llévate este monitor LG 19" TFT LCD con 2 Ms DVI por sólo:
255€ IVA INC.
CRYSIS
SAGITTA POWERED BY RAIDMAX
ORDENADOR PHOENIX
CYCLONE XTR
MICRO INTEL CORE 2 QUAD Q6600 /2.4 GHZ/CACHE 8GB.
T. GRÁFICA VGA NVIDIA GFORCE 8800GT PCI-E 512MB DDR2. ¡NOVEDAD!
500 GB DE DISCO DURO SATA II.
4 GB DE MEMORIA DDR2.
REGRABADORA DVD S-ATA 20X DL Y DVD LECTOR
CAJA SEMITORRE MODDING SAGITTA ESPECIAL JUEGOS.
3 AÑOS DE GARANTÍA IN-SITU, CON RECOGIDA Y ENTREGA A DOMICILIO DE TODAS LAS PIEZAS INTEGRADAS EN EL ORDENADOR.
ANTIVIRUS BITDEFENDER PLUS V10 VÁLIDO 100% 30 DÍAS.
TECLADO, MOUSE Y MONITOR NO INCLUIDO.
intel Core 2 Quad inside
NVIDIA
Windows Vista
REGALO
Antivirus Bitdefender Plus v10 válido 100% 60 días .
919€ IVA INCLUIDO
COMPRA AHORA Y PAGA EN: 12 meses
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Precios válidos Febrero 2008.

Destruction Derby

Carreras destructivas











Reflections y Psygnosis (antes de que fuera absorbida por Sony) revolucionaron el panorama de los juegos de conducción en 1995 con "Destruction Derby", un arcade de velocidad y acción para PlayStation que rompió moldes en su momento por numerosas razones. La primordial la encontrábamos en su desarrollo, que se salía bastante de los cánones típicos de lo que solían ser este tipo de juegos de aquella época. Al margen de la velocidad, en "Destruction Derby" primaba la acción y los choques, ya que nos premiaban por dejar fuera de combate a los vehículos rivales. Y en función de cómo acabáramos con la resistencia del resto de oponentes, obteníamos una puntuación determinada.

MÁS DE UNA DÉCADA después este planteamiento sigue resultando muy excitante. Y es que, ¿a quién no le apetece subirse a un coche para meterse de lleno en una arena repleta de otros vehículos a los que hay que destrozar a golpes? ¡Eso no es algo que podamos hacerlo todos los días! Por eso "Destruction Derby" nos sigue pareciendo un juego bastante recomendable, y eso que técnicamente (otrora uno de sus puntos fuertes) ha quedado desfasado, tanto en lo que atañe al modelado de los coches como a la exagerada pixelación de todas las texturas. Pero insistimos: pese a todo, este título de velocidad termina resultando entretenido y con él podemos aliviar tensiones.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Reflections
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PlayStation
Precio: 4, 99 €

7+ **81**

Lo mejor
Embestir con nuestro coche a cuantos rivales aparecen en pantalla es algo que merece la pena probar.

Lo peor
Técnicamente se ha quedado bastante obsoleto en todos los sentidos.

Nuestra opinión
La propuesta de este atípico arcade de coches nos sigue pareciendo muy peculiar y atrayente.







High Stakes on The Vegas

Apuestas en la ciudad del juego

Los juegos de cartas son una constante en este mundillo, si bien la consola de Sony aún no ha recibido demasiados juegos de este mismo corte. Pero aquí tenemos "High Stakes on The Vegas", un simulador que incluye hasta cinco modos de juego bien diferenciados, como Billabong o Texas Hold´em Poker.

CUALQUIER ENTUSIASTA de este género puede participar y desafiar a la CPU de la consola o, mucho mejor, invitar a una sesión a otros cinco jugadores más online, modalidad que se convierte en la más interesante de todas.

La recreación de las mesas, cartas y jugadores es bastante simple y básica, aunque por lo menos todo se aprecia con la nitidez necesaria. "High Stakes" es un juego de cartas sencillo pero bien realizado y, si os gustan esta clase de simuladores, seguro que os engancha.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony Online
Género: Cartas
Multijugador: 1-6
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 7, 99 €

12+

73

Lo mejor
Poder jugar online contra otros cinco jugadores. La variedad de opciones es notable.

Lo peor
Los gráficos y el sonido pasan totalmente desapercibidos.

Nuestra opinión
Los apasionados a los juegos de cartas no pueden perderse este título.





Piyotama

Huevos de colores

Para muchos jugadores, los Networks que incorporan las nuevas consolas capaces de albergar una amplia cantidad de títulos descargables se están haciendo muy populares. Y todo porque la calidad y variedad de los juegos que acogen va incrementándose paulatinamente. Este nuevo juego de puzzles bautizado como "Piyotama" es una prueba fehaciente de ello, pues su jugabilidad es irresistible.

UNIR HUEVOS DE COLORES es nuestra principal preocupación aquí. Se pueden alinear de distintas formas, incluyendo diagonalmente, y a medida que jugamos nos vamos enganchando más y más a esta elemental pero bien ideada propuesta. Además el sistema de combos está bien integrado y consigue aumentar aún más si cabe la intensidad y emoción de las partidas.

El modo multijugador es muy bueno, como lo es igualmente el acabado gráfico y hasta las pegadizas melodías. "Piyotama" es un gran juego de puzzles, ideal para usuarios de todas las edades. ¡Y por si fuera poco su precio es muy bajo!

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Puzzle
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 4, 99 €

3+

80

Lo mejor
Sus simple fórmula de juego engancha rápidamente. Los gráficos son muy alegres.

Lo peor
Puede que no sea el puzzle más original del mundo. No hay modo online para dos jugadores.

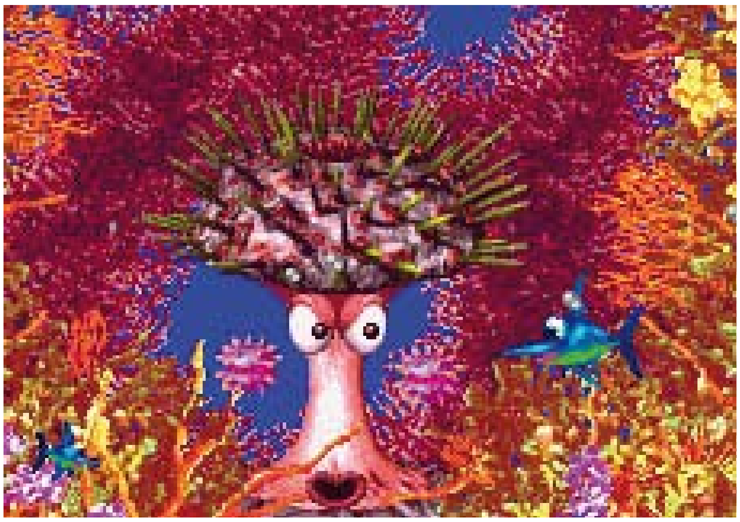
Nuestra opinión
PlayStation Store ya cuenta con otro juego de puzzles muy divertido.





Donkey Kong Country 3

La culminación de una gran saga








Tanto el original "Donkey Kong Country" como su continuación, "DKC2: Diddy´s Kong Quest", fueron dos de los juegos más grandes jamás aparecidos en Súper Nintendo. Y para culminar una de las trilogías más recordadas de la historia de los videojuegos, Rare programó en el año 1996 la tercera y última parte de esta fabulosa saga de plataformas.

DIXIE Y KIDDY KONG son los protagonistas de la aventura, personajes que deben encontrar a sus queridos Donkey y Diddy Kong, quienes han desaparecido misteriosamente.

El mundo que acoge esta aventura posee unas dimensiones colosales y en él encontramos una asombrosa variedad de situaciones. Las fases suceden en decorados variopintos (paisajes nevados, cuevas, bosques...) y están repletas de lugares ocultos que tenemos que localizar si queremos completar el juego por completo. Pero este título encierra muchas más sorpresas, como minijuegos muy divertidos o la posibilidad de explorar a nuestras anchas el mapa general del juego a bordo de varios vehículos. Y siempre lo hacemos esbozando una sonrisa, ya que los múltiples miembros de la familia Kong y otros personajes que se encuentran repartidos por los escenarios gozan de un sentido del humor bastante agudo.

El sistema de control es muy sencillo y con sólo tres botones es posible efectuar la gran mayoría de las acciones y movimientos. Gráficamente es de los juegos mejor acabados de todo el catálogo de Súper Nintendo, con un asombroso uso de la técnica de prerrenderización ACM (Advanced Computer Modeling) creada por Rare. "Donkey Kong Country 3" es un título indispensable para todos los asiduos a la Tienda Online de Wii.

Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo / Rare
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Súper Nintendo
Puntos necesarios: 800

3+ **94**

Lo mejor
Su desarrollo es magnífico y gráficamente es de lo mejor que apareció en SNES

Lo peor
La banda sonora es netamente inferior a las incorporadas en las dos primeras partes.

Nuestra opinión
Esta tercera parte de la serie "Donkey Kong Country" va a volver a depararos ratos inolvidables.

Pokémon Snap

Un safari al estilo Pokémon

¿Os apetece embarcaros en un safari diferente, en el que en lugar de animales corrientes como jirafas o cebras vais a divisar una amplia cantidad de Pokémon? Pues eso es exactamente lo que os propone "Pokémon Snap", título que ya está disponible para descargar desde la Tienda Online de Wii.

COMO FOTÓGRAFOS tenemos que intentar realizar las mejores capturas de los Pokémon que salen a nuestro encuentro mientras viajamos en una especie de vagoneta sobre raíles. Y todo para conseguir ayudar al Profesor Oak en su informe pictórico sobre estas criaturas.

Cualquier fan de estas divertidas mascotas va a pasárselo muy bien sacando fotografías de sus queridos animalitos, y su jugabilidad es simple pero muy adictiva. "Pokémon Snap" es un título bastante original y bien concebido, que ya deleitó a los usuarios de Nintendo 64 hace ya unos ocho años. Seguro que os gusta, sobre todo a los más pequeños.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Fotografía / Aventura
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000

3+ **84**

Lo mejor
No existen muchos títulos de este estilo ni en Wii ni en ninguna otra consola.

Lo peor
Podrían haber introducido más especies de Pokémon, aunque aparecen unas 60.

Nuestra opinión
Con "Pokémon Snap" podéis disfrutar con vuestras mascotas favoritas desde un enfoque diferente.





Top Hunter

Un arcade de la vieja escuela

La gran consola de SNK, NEO-GEO, acogió un considerable número de clásicos. Sin embargo "Top Hunter" nunca fue considerado como tal, y lo cierto es que no demasiados jugadores conocieron su existencia. Y es una pena, porque este arcade de disparos es una verdadera joya, así que haced el favor de descargároslo porque vais a disfrutar muchísimo con él.

DOS JUGADORES en plan cooperativo pueden avanzar a la vez por los cuatro mundos que alberga "Top Hunter". En cada uno de ellos nuestra meta es la misma: acabar a tiros con todo lo que se mueva. El ritmo al que transcurre la acción es altísimo y visualmente es un juego muy bien acabado.

"Top Hunter" es uno de esos antiguos arcades de acción y disparos que enganchan desde la primera partida, ofreciendo altas cotas de diversión.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK
Género: Arcade
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: NEO-GEO
Puntos necesarios: 900

12+ **86**

Lo mejor
El modo Cooperativo funciona muy bien y sus gráficos 2D son espectaculares.

Lo peor
Si no os gustan los disparos, este juego no va a haceros cambiar de opinión.

Nuestra opinión
Este fantástico arcade puede que no sea muy conocido, pero es realmente recomendable.









Undertow

Frenesí bajo el agua

Los desconocidos Chair Entertainment se han destapado con un shooter de estilo clásico absolutamente brillante, que nos ha dejado gratamente sorprendidos por su inteligente concepción, sólida ambientación y sus enormes variantes de juego. Este título se desarrolla enteramente bajo el mar, lugar donde se dan cita refriegas extremadamente frenéticas. Y eso por culpa de un conflicto de intereses entre los humanos, las tropas del Capitán Nemo y los habitantes de la ciudad perdida de Atlantis. Por tanto nos encontramos en mitad de una guerra abierta, y podemos elegir a qué bando queremos defender.

LA INTENSIDAD de las batallas se incrementa aún más cuando participan varios jugadores simultáneamente. Dos personas pueden aventurarse a jugar en Cooperativo tanto online como en la misma consola, o bien hasta 16 participantes pueden sumergirse (y nunca mejor dicho) en auténticas luchas encarnizadas. La acción siempre transcurre de manera suave y no hemos apreciado ningún defecto importante en lo relativo a ralentizaciones o parones.

El sistema de juego engancha inmediatamente en cuanto coges el mando, y tanto el esquema de juego como el sistema de control (el stick izquierdo controla el movimiento del protagonista mientras que el derecho sirve para apuntar y disparar) siguen los pasos de clásicos de Xbox Live! Arcade como "Geometry Wars" o "Mutant Storm Empire". La ambientación y el entorno gráfico en general son magníficos y se sitúan al frente de cualquier juego aparecido bajo este formato. Haceos un favor y descargad ya este sobresaliente shooter, que va a divertiros durante semanas a cambio de una cantidad de dinero irrisoria.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Chair Entertainment
Género: Shooter
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800

12+ **91**

Lo mejor
La ambientación es estupenda y los variados modos de juego prolongan la vida útil del título.

Lo peor
En ocasiones es difícil discernir qué es lo que ocurre en la pantalla.

Nuestra opinión
Los shooters como "Undertow" siguen triunfando en el Bazar de Xbox Live!





Shrek´N Roll

¡Este héroe verde no para!

Este intrépido personaje, Shrek, que se ha ganado el cariño de pequeños y mayores por sus grandiosos largometrajes animados, ya ha protagonizado numerosos títulos en casi todas las plataformas existentes en el mercado. Y aquí tenemos a la última incursión del carismático ogro verde, "Shrek´N Roll", un curioso título de puzzles que posee una mecánica de juego muy particular.

ANTES DE COMENZAR debemos escoger a dos personajes de entre más de 20 posibles, por supuesto todos ellos pertenecientes al universo de "Shrek": Fiona, Gato con Botas, Asno… Con ellos tenemos que apañárnoslas para llevar comida lo antes posible a unos cuantos personajes que están diseminados en cada rompecabezas. La fórmula de juego es sin duda imaginativa, pero lo cierto es que se hace un tanto confusa en determinadas ocasiones, restando algo de interés al título. Pero bueno, la lograda concepción visual y el irresistible sentido del humor arreglan en parte este defecto.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Backbone
Género: Puzzle
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox Live Arcade
Puntos necesarios: 800

3+ **72**

Lo mejor
El sentido del humor y la fidelidad que guarda con el universo de "Shrek".

Lo peor
La mecánica de juego es demasiado confusa en ocasiones.

Nuestra opinión
Aquí tenéis un puzzle diferente protagonizado por el carismático ogro verde.





GripShift

Por fin algo diferente

Aunque pueda parecer lo contrario por las pantallas que aparecen junto a estas líneas, "GripShift" no es un juego de velocidad al uso, sino un título que combina el género de los "racing games" con la habilidad e incluso la resolución de puzzles.

MÁS DE 100 NIVELES nos esperan en el modo de juego principal, que nos depara muchas horas de entretenimiento. Para superar cada fase es necesario cumplir una serie de requisitos que se nos van indicando (recoger una determinada cantidad de objetos, llegar a un punto del escenario en un tiempo establecido, etc.) y aunque los primeros retos son fáciles de superar, más tarde comienzan a complicarse progresivamente.

Dejando la modalidad principal de lado, "GripShift" también incorpora otros modos de juego adicionales, en los que pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos online. Jugando con tres usuarios más es la mejor forma de sacar todo el jugo a un título más que correcto, que aporta más variedad al Bazar de Xbox 360.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sidhe Interactive
Género: elocidad / Acción
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PSP
Puntos necesarios: 800

3+ **79**

Lo mejor
La gran cantidad de niveles que incluye para un solo jugador y la brillante modalidad multijugador.

Lo peor
Algunas fases son bastante frustrantes. Gráficamente es más bien discreto.

Nuestra opinión
Sidhe Interactive nos ofrece un juego diferente y de notable calidad.







Microsoft

CONOCE A LOS PROFESIONALES

Nombre: ÓSCAR DEL MORAL NEGUGOGOR
Compañía: MICROSOFT

1 ¿Cómo te llaman tus amigos y compañeros?
Pues yo diría que siempre me llaman Óscar, por lo menos cuando estoy delante. Otra cosa es lo que ocurra cuando no estoy. Pero fuera de la oficina en algún evento sí que han llegado a llamarme "¡eh, el de Xbox!".

2 ¿Desde cuándo trabajas para esta empresa?
En Abril de 2008 harán 6 años que me incorporé a Microsoft, a lo que entonces se llamaba la División de Consumo y que hoy recibe el nombre de División de Entretenimiento y Dispositivos o EDD en inglés.

3 ¿Cuál es tu puesto dentro de la compañía?
Mi cargo es Product Marketing Manager de software de Xbox 360 y Juegos para Windows, además de Product Manager para Xbox Live.

4 ¿Qué funciones desempeñas exactamente en tu trabajo?
Todas las relacionadas con el marketing de los productos anteriormente mencionados, además de evangelización, charlas, presentaciones de producto, formación al punto de venta, etc.

5 ¿Puedes darnos una pequeña biografía profesional?
Me va a faltar papel… Llevo casi 14 años trabajando en este sector. Empecé como traductor de inglés a castellano para varias publicaciones en una empresa llamada LH Servicios Informáticos. De ahí me fui a Hobby Press, donde tras un año y medio di el salto a Electronic Arts, para después pasar a Psygnosis. La escala fue corta y a los 4 meses estaba en Proein para pasar un año más tarde a Gameloft –portal de contenidos de entretenimiento- de donde poco tiempo después pasé a la agencia de RRPP de Microsoft y de allí a Microsoft. En todas y cada una de ellas he aprendido muchísimas cosas, y lo mejor, he conocido a grandes profesionales y hecho aún mejores amigos.

6 En los últimos tiempos, ¿crees que ha cambiado mucho esta industria globalmente?
Sí, ha crecido. Se ha convertido en una industria seria, profesional, en un referente para otros negocios y al mismo tiempo es un sector muy entretenido. Con grandes retos y con la mirada puesta en futuro francamente interesante. Lo que está por venir es revolucionario.

7 ¿Cómo ves el futuro de este sector de aquí a 5 años en España?
Pues no sabría qué contestar a esta pregunta. Diría que seguiremos manteniendo las tasas de crecimiento actuales, e incluso más, pero el daño que hace la piratería en nuestro país es terrible. Se dice que España es responsable del 20% del tráfico de contenidos ilegales de internet del mundo, que se dice pronto. Y el videojuego tiene un peso muy elevado en esas descargas ilegales.

8 ¿Juegas habitualmente a la consola o en un PC?
Juego habitualmente en consola, me da igual cual, aunque he de reconocer que Xbox 360 suele ser al final el destino de mis grandes partidas. También juego en el PC, pero algo menos.

9 ¿Cuál es el último videojuego que has jugado?
"Call of Duty 4". Fascinante. Increíble. Pedazo de juego. Vaya trabajo que ha realizado Infinity Ward. Pero tengo varios más a medias: "Mass Effect", "Assassin´s Creed", "Super Mario Galaxy", "Dragon Quest: Monster Jokers"…

10 ¿Y para ti, cuál es el mejor juego de la historia?
Difícil. Muy difícil. Recuerdo con mucha intensidad juegos como "Halo", "Final Fantasy VII", el primer "Gran Turismo", "Gears of War", "Super Mario 64", "Half Life" o la serie "Civilization".

11 ¿Recuerdas cuál fue tu primer ordenador o consola?
Un IBM PC. Mis padres se saltaron la generación del Spectrum, aunque recuerdo haber tenido una consola –si es que se le podía llamar así- de aquellas que se conectaban a la televisión y jugabas al pong y poco más…

12 Si no trabajaras dentro de este sector, ¿dónde te gustaría hacerlo?
En cualquier otra empresa tecnológica, o quizá en el sector de motor. Periodista deportivo de motor tampoco me parece un mal trabajo, así visto desde fuera.

13 ¿Eres supersticioso?
No.

14 ¿Recomendarías a los jóvenes que buscan un buen trabajo que entren a trabajar en este sector?
Sí, claro que sí, los retos son muy grandes y el producto es muy atractivo. Se tocan muchas áreas diferentes que hacen que este sector sea muy divertido, aunque obviamente tiene sus frustraciones, y la presión de los números siempre está ahí. Cada año que pasa hay que vender más y facturar más, y más, y más.

15 ¿Cuántos días comes fuera de casa?
Por una razón o por otra, al final todos los días como fuera de casa. Pregunta curiosa por cierto.

16 ¿Cuántos viajes profesionales sueles hacer al cabo de un mes?
Depende de la época del año. Trabajar en un departamento de Marketing no obliga a viajar tanto como en un departamento de Ventas, pero los viajes al extranjero son relativamente frecuentes.

17 En cuanto a la prensa especializada de nuestro país, ¿qué opinas sobre ella?
Considero que cumplen correctamente con su función: generar contenidos interesantes para sus lectores. Aunque quizá echo de menos algo más de opinión y más pluralidad, porque algunas veces parece que en este país sólo existe una plataforma y un único grupo editorial.

18 Y ya en particular, ¿qué te parece CiberGamers?
Muy completa, pues recoge tanto la actualidad y también ofrece información interesante sobre los productos que se comercializan en el mercado.

ESTIMADO OSCAR: SUERTE Y GRACIAS POR TU VALIOSO TIEMPO.


danirubio

La ciudad alemana de Colonia albergará la final de 2008

Gran final de los World Cyber Games



La edición anual de los World Cyber Games celebrará la gran final en Colonia, Alemania, entre el 5 y el 9 de noviembre de este año. Se calcula que habrá más de 700 participantes de unos 74 países. Desde marzo a octubre se llevarán a cabo los campeonatos nacionales, si bien aún no se han anunciado más detalles.

Tampoco se ha anunciado la lista de juegos con los que se competirá, si bien se puede votar en la web oficial del evento tanto los títulos como las plataformas en que se jugarán caso de haber más de una. En la categoría de lucha, para PC y Xbox, están "Dead or Alive 4", "Soulcalibur IV" y "Virtua Fighter 5"; en la de FPS encontramos "Battlefield: Bad Company", "Call of Duty 4: Modern Warfare", "Counter Strike 1.6", "Counter Strike Source", "Crysis", "Enemy Territory: Quake Wars", "Halo 3", "Medal of Honor: Airborne", "Quake 4", "Team Fortress 2" y "Unreal Tournament 3".

En cuanto a juegos de carreras se decidirá entre "Forza Motosport 2", "MotoGP 07", "Need for Speed: ProStreet", "Project Gotham Racing 4" y "Pucca Racing". Los RTS cuentan por su parte con una larga lista: "Age of Empires III: The Warchiefs", "Command & Conquer 3: Kane's Wrath", "Company of Heroes: Opposing Fronts", "Empire Earth III", "Stacraft 2", "Starcraft: Brood War", "Warcraft 3: Frozen Throne" y "World in Conflict". Puedes encontrar las listas completas de los demás generous (deportes, acción y MMORPG) en:

www.worldcybergames.com

ESL: más dinero que nadie en premios.

La Electronic Sports League ofrece los premios en metálico más cuantiosos.

Haciendo balance de 2007 se ha desvelado en la web:

www.gotfrag.com que la ESL es la organización de competición profesional de videojuegos que ofrece los premios más cuantiosos, especialmente para los jugadores de "Counter Strike" y "Warcraft 3".

La ESL encabeza las listas para ambos títulos con premios que suman 550.000 dólares USA (alrededor de 380.000€), además de haber promovido torneos cuyos premios han totalizado 1.250.000 dólares USA, a los que habría que sumar el valor de un BMW M6 (176.000$) que se llevó el ganador de la Intel Racing Tour.

Los mejores equipos del mundo ya pueden prepararse para las competiciones de este año, que con suerte contarán con un incremento en los premios tanto en las Pro series como en la WC3L, la Intel Extreme Master Season, el Intel Extreme Master Tournament y Dreamhack. La evolución de los torneos se puede seguir en:

www.esl.eu/es. ■

Las herramientas para mapas y mods de Call of Duty 4: Modern Warfare ya están disponibles

CoD 4: Maps & Mod Tools







Infinity Ward ya ha puesto a disposición de la comunidad de usuarios de su más reciente producción, "Call of Duty 4: Modern Warfare", las herramientas necesarias para crear nuevos mapas multijugador y para un solo jugador, así como modificar diversos aspectos del juego.
Con este paquete es posible retocar leves detalles del juego tal cual viene, pero también transformarlo totalmente según el nivel de habilidad y conocimientos del usuario. Se incluyen el Radiant para "CoD 4", que mejora la versión anterior del programa, algunos binarios para modelar en Maya que se pueden emplear para modelar objetos y armas diferentes a los que trae el juego, así como un paquete de diversas herramientas específicas para MODs. No obstante hay que destacar que el paquete requiere una GPU con soporte para Shaders Model 3.0 o superior (Pixel y Vertex Shader 3.0) y que sólo se ofrece soporte para la versión del juego en inglés.
La descarga está disponible en www.fileplanet.com y tiene un tamaño de unos 500 MB.■

Posiciones actuales de las ladders españolas en CB y ESL

Top 5 Gaming Spain



COUNTER STRIKE: SOURCE - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	Final Clan Strike
2 ▲	injuSt eSports
3 ▲	eveReady
4 ▲	inuSual
5 ▲	Gifted Raiders

CALL OF DUTY 4 S&D - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	Team UNIR – Point of View
2 ▼	Overplay
3 ▲	Logic3 e-Sports Club
4 ▲	La Alianza Source
5 ▲	IMPERIO

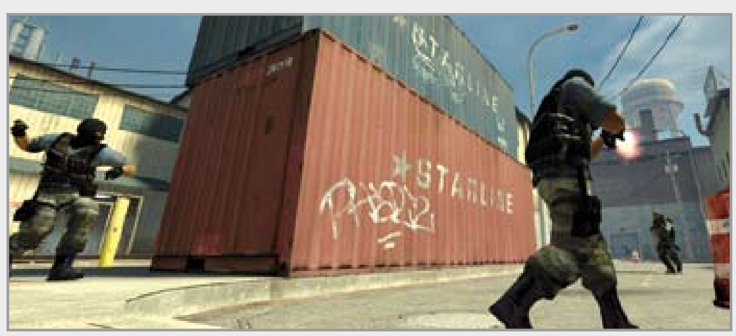
Datos correspondiente a Enero de 2008

[Clan Base] http://clanbase.ggl.com

CALL OF DUTY 2 – SEARCH AND DESTROY 3ON3

Pos.	Clan
1 ▲	Fear.Me – Fear.Us
2 ▲	tecpoint
3 ▲	D.Concept
4 ▲	reLive Gaming.
5 ▼	eXAIMERS

Datos correspondiente de Enero de 2008



Ultima Pantalla

Blog para los amantes del ocio

www.ultimapantalla.net



Corría el comienzo del verano de 2007 cuando decidimos crear, dar forma e iniciar [ultimapantalla], una web en formato blog en la cual ofrecer toda la información relativa al mundo de lo videojuegos de ayer y de hoy. El equipo de [ultimapantalla] está integrado por 3 miembros de la generación del 77, amantes de los videojuegos, y que tienen en esta forma de ocio la mayor de sus aficiones. Cansados de informarnos por otras webs de las novedades y proyectos de las diversas compañías, y hartos de tanto rumor y noticia falsa, decidimos iniciar con [ultimapantalla] un proyecto en el cual ofrecer a todo buen seguidor y amante de los videojuegos la oportunidad de estar informado en todo momento de lo que en este sector acontece, de lo que nos depara el futuro y de las viejas glorias del pasado. Y todo partiendo de la base de que el único tipo de información que facilitaríamos a nuestros lectores sería información oficial, facilitada directamente por las compañías.

Desde un principio tuvimos claro en [ultimapantalla] que no nos casaríamos con nadie, fuese quien fuese y pasase lo que pasase. Muchos son los medios que otorgan "notas" y "calificaciones" a productos que quizás ni deberían haber salido al mercado, y eso, a nuestro parecer, nos parece un engaño para el público. Nuestro objetivo es ofrecer la información más completa sobre cada una de las consolas existentes en el mercado, así como de sus juegos, a nuestros lectores y así garantizar que estarán a la última en el mundo de los videojuegos. Y como por suerte [ultimapantalla] es un hobby nuestro, que no nuestra profesión, no nos movemos por otro interés que no sea el de ofrecer a nuestros lectores nuestra humilde opinión respecto a los juegos, consolas o periféricos que salen.

En [ultimapantalla] nos dedicamos a ofrecer a nuestros lectores notas de prensa de todas las compañías del sector, así como a analizar los diversos juegos que van saliendo al mercado. En una perfecta unión con las compañías, éstas nos invitan a los eventos que organizan así como a la presentación de los videojuegos más esperados, quedando todo ello reflejado en nuestra web. También dejamos ver a nuestros lectores las últimas pantallas aparecidas sobre cualquier videojuego, así como trailers, teasers, vídeos in-game y demás. Se nos olvidaba hacer referencia a una cosa: y es que [ultimapantalla] también asiste a diversos congresos y ferias de los videojuegos, pudiendo encontrar toda la información relativa a las mismas en nuestra web. Para resumir, que en [ultimapantalla] podrás estar al día tanto de las novedades como de los futuros proyectos de las compañías, así como leer nuestros análisis de los últimos lanzamientos y poder ver los entresijos de este mundillo tan apasionante en nuestros reportajes de los distintos eventos y ferias del sector. Ah, y por si lo tuyo son los clásicos [ultimapantalla] también es tu sitio. Realizamos análisis de viejas glorias del pasado, así como artículos del mundo arcade(los antiguos salones recreativos).



Desde hace no mucho y por si no fuese suficiente todo esto, en [ultimapantalla] decidimos ampliar nuestras secciones e incluimos a día de hoy noticias referentes al mundo del séptimo arte y de los comics, ya que los consideramos casi casi como del mismo sector: son, desde hace mucho tiempo, cosas que suelen ir relacionadas.

Así que ya sabéis, si lo que os va es la información de última hora y oficial, si lo que queréis leer son análisis objetivos de las últimas novedades, o ver esas primeras imágenes de los futuros proyectos, no olvidéis que tenéis una visita obligada a www.ultimapantalla.net, todo sobre los videojuegos de ayer y de hoy. Además podéis participar en nuestra web de la forma en la que queráis así como participar en los distintos concursos que organizamos en colaboración con la compañías en los cuales podéis llevaros juegos a casa por vuestra simple participación.

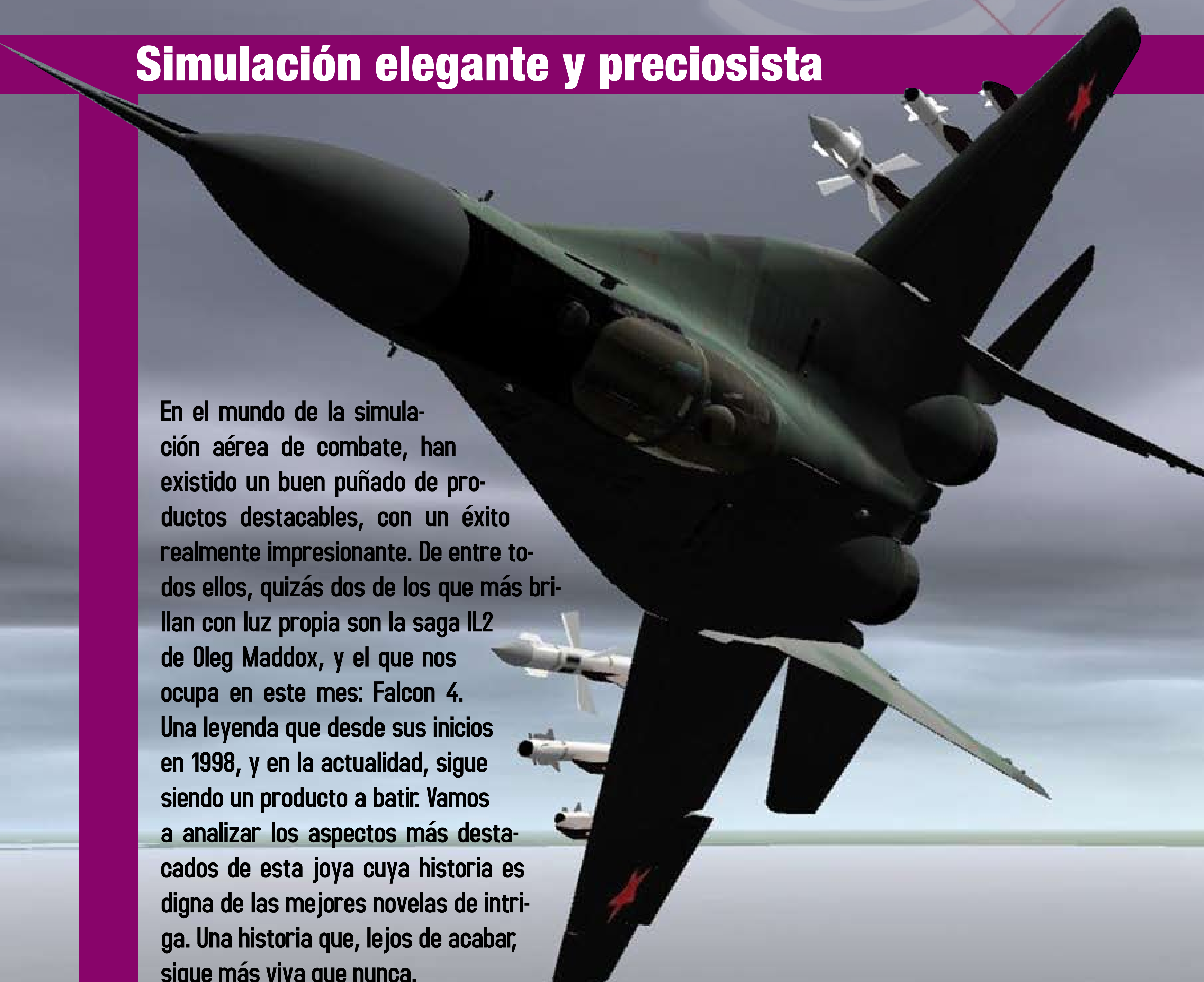
Os esperamos con los brazos abiertos en: www.ultimapantalla.net, todo sobre los videojuegos de ayer y de hoy.



www.ultimapantalla.net

LOCK ON™
AIR COMBAT SIMULATION

Simulación elegante y preciosista



En el mundo de la simulación aérea de combate, han existido un buen puñado de productos destacables, con un éxito realmente impresionante. De entre todos ellos, quizás dos de los que más brillan con luz propia son la saga IL2 de Oleg Maddox, y el que nos ocupa en este mes: Falcon 4. Una leyenda que desde sus inicios en 1998, y en la actualidad, sigue siendo un producto a batir. Vamos a analizar los aspectos más destacados de esta joya cuya historia es digna de las mejores novelas de intriga. Una historia que, lejos de acabar, sigue más viva que nunca.

Volviendo a los noventa

En 1995, una joven empresa rusa, de la mano de SSI, sacó al mercado un simulador de vuelo de combate con un aspecto bastante desvencijado, con un formato duro y que sorprendió a propios y extraños. Un producto que llevaba por nombre "Flanker 1.0" y que fue una mayúscula sorpresa para los aficionados a la simulación. Una vez instalado, podíamos ponernos a los mandos ni más ni menos que del Sukhoi Su-27 Flanker, el caza ruso que le quitó gran parte de los records que tenía en su haber el orgulloso caza americano F-15 Eagle. Lo que más sorprendía de Flanker 1.0 era su modelo de vuelo, muy superior a todo lo visto hasta entonces. El pájaro se comportaba realmente de forma muy realista y precisa.

En 1998 aparece Falcon 4 de la americana Microprose, y los rusos contraatacan en 1999 con Flanker 2.0, un producto con muchos mejores gráficos y escenarios muy mejorados. El simulador tiene una buena entrada pero Falcon 4 le quita gran parte del protagonismo.

A pesar de que Flanker 2.0 y su parche 2.5 son de gran calidad, los rusos de Eagle Dynamics deciden que van a mostrar un producto totalmente novedoso, con gráficos rompedores y más aviones. Se ponen a trabajar en Flanker 3.0, al que añaden el MIG-29 y el Su-25. Pero además, en una buena e inteligente maniobra, añaden dos aparatos americanos muy conocidos y con grandes entusiastas y seguidores: El F-15C Eagle, un tremendo caza de superioridad aérea, y el A-10 Warthog, avión de ataque con aspecto muy peculiar, y muy conocido desde la guerra del golfo de 1991 (su cañón de 30 milímetros lanza los conocidos proyectiles de uranio empobrecido que tanta polémica han causado).





Llega LOMAC, preparen sus CPUS y gráficas





Después de muchas vicisitudes y problemas por la compra y venta reiterada de la empresa, finalmente Eagle Dynamics consigue sacar a la venta LOMAC 1.0 en diciembre de 2003, de la mano de Ubi Soft como distribuidora. El simulador tiene más bugs y más agujeros que un queso gruyere, debido a que se forzó la salida a la venta en navidades para aprovechar el tirón del fin de año. Los aficionados se asombran con el simulador, por tres motivos: por su calidad gráfica, por el pedazo de ordenador que requiere para moverlo de forma fluida, y por la cantidad de agujeros que contiene. Disgustos, tirones de pelo, etc, algo a lo que cada vez nos vamos acostumbrando.

Pero los rusos son gente seria, y gente persistente. A pesar de disponer de un equipo pequeño, su motivación es grande y saben que tienen un caballo ganador. Al poco tiempo aparece el parche 1.01, que soluciona una parte importante de los bugs. Se promete un parche 1.02 que tarda bastante en salir porque cada vez es mayor el desencuentro entre Eagle Dynamics y Ubi Soft. Finalmente, en julio de 2004, aparece el esperado parche y el simulador dispone, por fin, de una estabilidad adecuada. Aunque sigue requiriendo de muchos recursos, y aunque el modo online no es lo que debería y se esperaba, LOMAC 1.02 cumple con su cometido.

Flaming Cliffs; LOMAC se hace mayor





Tras la salida del parche 1.02, los desarrolladores de LOMAC han vivido una gran presión y optan por seguir mejorando el simulador aplicando un nuevo principio: cada nuevo parche y mejoras saldrán cuando realmente estén listos y acabados. Con ello, pretenden evitar los graves problemas de la salida del simulador, y mejorar sensiblemente el producto. Ubi Soft tiene unas líneas muy distintas, ya que al ser una empresa de videojuegos no comprende la distinta filosofía y requerimientos de un simulador tan complejo. Aplica los principios de productos de gran consumo a LOMAC, y LOMAC es cualquier cosa menos un producto de gran consumo; es un simulador serio, con un grupo pequeño pero muy fiel de seguidores; y este grupo es de una naturaleza muy distinta a la de otros productos de entretenimiento software. Ni mejores ni peores; simplemente, distintos. Es un "target" distinto, como se suele denominar en terminología de marketing. Finalmente, las diferencias llevan a un "divorcio", y así Eagle Dynamics prepara su nueva expansión, Flaming Cliffs, sin presiones externas.

Flaming Cliffs (FC) supone la mayoría de edad de LOMAC. Es lo que los programadores querían que fuese desde el principio y no pudieron por la presión de Ubi Soft. FC permite un mejor rendimiento del simulador, mejora los gráficos, añade estaciones del año, incluye mejoras en los aviones, y, sobre todo, permite volar el avión de ataque ruso Sukhoi Su-25T, la versión avanzada de este avión. El modelo de vuelo y de daños de este nuevo avión es simplemente impresionante, todavía mejor que el de los anteriores.

Flaming Cliffs se vende al principio sólo por descarga, lo cual crea problemas a algunos usuarios por la novedad del método. Se paga por Paypal y a veces, tras el pago, la descarga no es posible. Pero estos problemas se van solucionando y los aficionados reciben encantados este nuevo añadido, que eleva la versión del simulador a la 1.1. Es decir, LOMAC 1.1 es Flaming Cliffs, o, como se conocería posteriormente, Lock On: Gold. Más tarde, Ubi Soft vuelve a distribuir el simulador, curiosamente también en España, con el nombre de Lock On: Gold. En el momento de escribir estas líneas la versión Gold sólo se puede conseguir en tiendas online o por descarga, y en tiendas sólo se puede encontrar la versión original. Lo que se hace en estos casos es, o bien comprar la versión Gold en tiendas online, o comprar la versión estándar 1.0 y luego comprar la actualización en forma de descarga.

Modelo de vuelo y de daños, o cómo acabar ardiendo y lleno de agujeros



Sin duda, lo primero que llama la atención es la calidad gráfica. Y aunque para los parámetros actuales ya no tiene el efecto que tuvo a finales de 2003, sin duda sigue siendo referencia en cuanto a diseño de aviones y escenarios. Además, se trabaja en nuevos parches para mejorar la calidad gráfica. La ventaja es que un PC actual mueve perfectamente el simulador con todo a tope, algo que antes era impensable.

Quizás el aspecto más destacable sea el modelo de vuelo, que siempre ha sido el punto fuerte de la desarrolladora rusa. Los aviones tienen comportamientos muy buenos, especialmente a partir de la versión 1.1 y en la actual 1.12 (se prepara la 1.13), y muy concretamente en el Su-25T, cuyo comportamiento en tierra y en el aire, así como los daños que

se producen en el avión, son asombrosos. Otro aspecto destacable es la aviónica, que si bien no llega a los niveles de simuladores como Falcon 4, es bastante completa. En la versión 1.1 se añadieron nuevos modos de radar y parámetros de uso del mismo, y en el Su-25T muchos sistemas están modelados con bastante exactitud. También destaca la climatología, bastante espectacular en tormentas. El escenario, sin ser enorme, abarca la zona del Mar Negro y la península de Crimea. El manual es muy completo y lleno de detalles sobre los instrumentos y uso de cada aeronave. También destaca un buen modo online a partir de la versión 1.1, que al fin y al cabo es el aspecto que más solicitan los aficionados. Los combates son muy realistas, el piloto se ha de esforzar en serio y como ocurre en la vida real. También varios grupos de acrobacia virtual han elegido LOMAC como su simulador favorito por el realismo de su física de vuelo. En Youtube se pueden ver algunos vídeos con los F/A-18 si se busca "Virtual Thunderbirds".



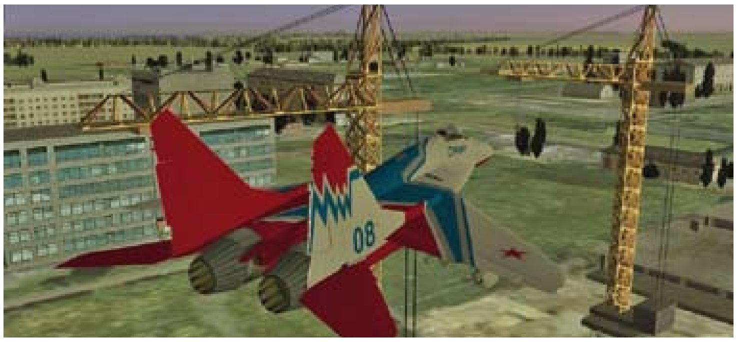
En el lado negativo, las campañas son totalmente enlatadas, rígidas, y las misiones sueltas son pocas. El editor de misiones es bastante básico y algo rudo, como ocurre con las herramientas de origen ruso. No se pueden incluir aviones y escenarios de terceros, aunque algunos aficionados han creado mods que, usando los aviones del simulador, generan nuevas cabinas. El sonido, siendo bueno, no es espectacular, y no transmite el rugido de los reactores de un avión real, aunque de nuevo existen mods para solucionar estos detalles. En Lockonfiles.com se encuentran gran cantidad de datos e información diversa para sacarle todo el partido a este fantástico simulador. Por lo demás, el modo online viene a suplir muchas de estas deficiencias, si bien es cierto que se esperaría más de un producto tan bueno. El nuevo desarrollo que ya está en marcha, DCS: Blackshark, del que hablaremos cuando salga a la venta, soluciona estos pequeños fallos y añade una gran cantidad de mejoras a todos los niveles.



Ruso o yankee, la decisión es tuya

Para acabar, podemos decir que Lock On: Modern Air Combat, en su versión Flaming Cliffs o Gold, es un producto maduro, estable, con buenos gráficos, y un gran modelo de vuelo y de daños. Verlo en un PC es realmente alucionante, y volar misiones online con compañeros de un escuadrón virtual es apasionante. Además, se esperan mejoras en los próximos meses que probablemente solucionen algunos aspectos ya comentados, y mejoren otros. Es evidente que los rusos de Eagle Dynamics saben muy bien lo que quieren hacer, y cómo llevarlo adelante. LOMAC es, para cualquier aficionado a los reactores de combate, un imprescindible.





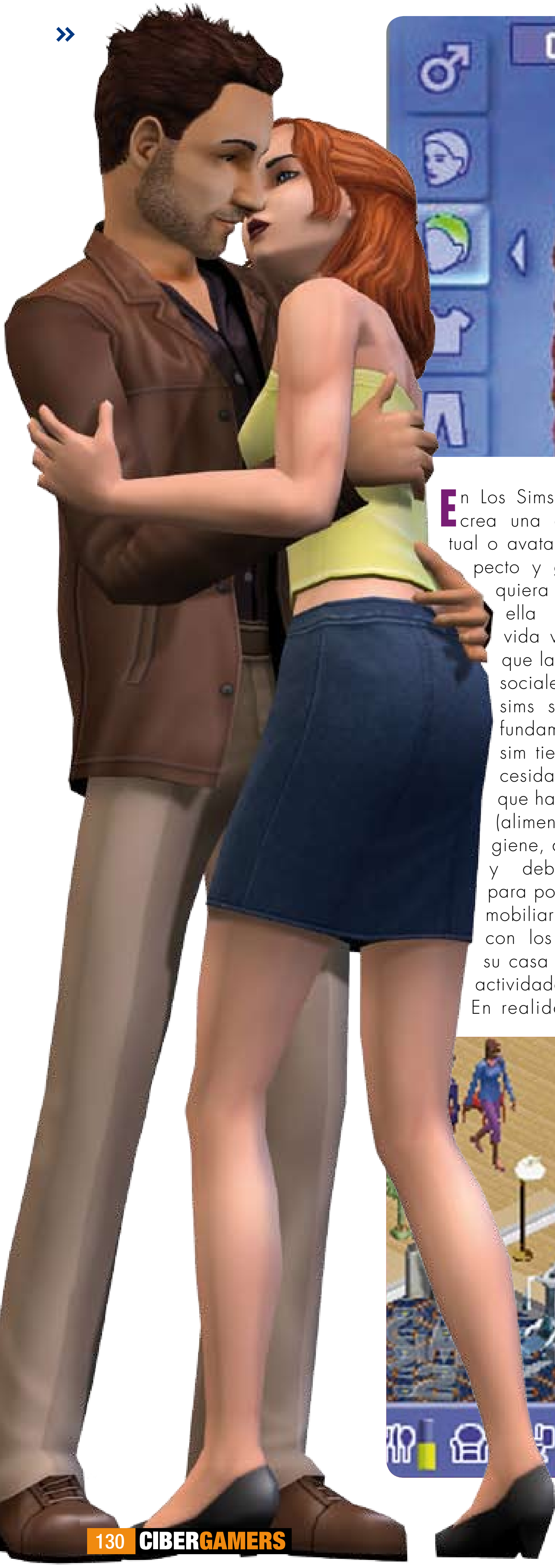


The Sims

LOS SIMS INVADEN TU MÓVIL



El simulador social por excelencia en PC y consolas también lo es en móviles. Obra del genial Will Wright, Los Sims nació para PC en el año 2000. Desde entonces se han editado decenas de expansiones y versiones para múltiples plataformas, pero no sería hasta 2005 cuando, un año después de su estreno en PC, Los Sims 2 llegaría a móviles. »







En Los Sims el jugador crea una entidad virtual o avatar con el aspecto y género que quiera y con él o ella lleva una vida virtual en la que las relaciones sociales con otros sims son el pilar fundamental. El sim tiene unas necesidades básicas que hay que cubrir (alimentación, higiene, descanso...) y debe trabajar para poder adquirir mobiliario y objetos con los que llenar su casa y organizar actividades sociales. En realidad hay mucho más de lo que parece a primera vista, pero llevado a un nivel muy simple, la fórmula es esa.

Con las sucesivas expansiones del original las posibilidades de Los Sims crecieron de forma exponencial, hasta que llegó el momento de incorporar nuevos elementos que cambiarían tanto la manera de jugar que hubo que hacer una secuela: Los Sims 2, que incorporaba deseos, aspiraciones y miedos entre otras muchas cosas. Cuando Los Sims 2 llegó al mercado, la tecnología móvil y la comunidad de jugadores en esta plataforma estaban ya tan consolidadas que su aparición en móviles era, sencillamente, un paso natural: hay mucha más gente con móviles que con cualquier otra plataforma de juego y el móvil siempre se lleva encima. Esto, unido al inusual perfil del jugador de Los Sims (alrededor de la mitad son mujeres), hacía del móvil no sólo un paso natural, sino una plataforma ideal para el juego.

Los Sims 2 hizo en móviles algo que ningún título de la serie había permitido hasta entonces: que el jugador pudiera asumir el control directo de su sim. Entre sus múltiples características ofrecía la posibilidad de descargar los sims de la edición de PC, crear nuevos o elegir entre unos sims ya predefinidos, así como enviar imágenes y estadísticas de los sims a la web oficial para compartirlas. La esencia del juego de PC perma-









necía en la edición de móvil, aunque algunas cosas se cambiaron para adaptarse a la plataforma (por ejemplo se suprimió la construcción de casas).
Más adelante llegaría Los Sims 2 Mascotas, que introducía mascotas en las vidas de los sims y se centraba en su relación con ellas. Al igual que los sims, las mascotas presentaban necesidades que era necesario cubrir, así como un elevado nivel de atención para su educación y bienestar. En la versión de móviles se podía elegir entre diversas razas de perros y personalizar su aspecto y nombre, enseñarles trucos, comprarles juguetes y accesorios en la tienda de mascotas y completar nuevos objetivos relacionados con los animales.
La familia Sims crecería no hace mucho con Los Sims 2 Náufragos, una propuesta en un ambiente totalmente diferente inspirada muy probablemente por el éxito de la serie de TV "Perdidos" y el reality show "Supervivientes". De hecho, la supervivencia en un entorno a priori hostil en el que el sim carece de lo más básico es el núcleo del juego. El náufrago tiene que explorar la isla en busca de comida, agua y objetos con los que fabricar un refugio, algo de mobi-



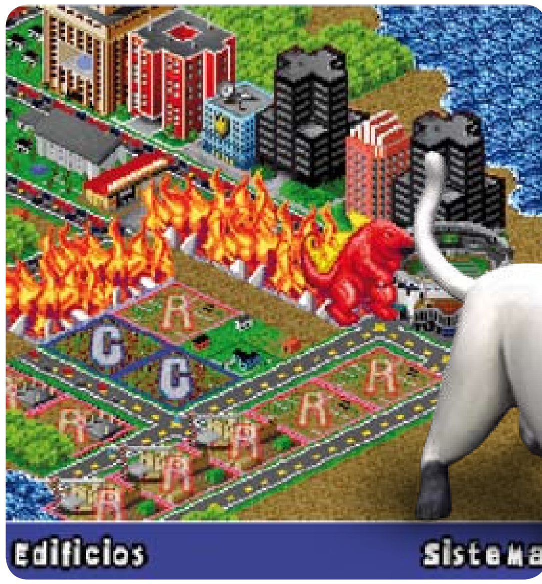
liario, ropa e incluso elementos de entretenimiento. Así, el trabajo desaparece de la vida diaria del sim para convertirse en una serie de acciones destinadas a mejorar sus condiciones de vida: pescar, cultivar plantas, recoger fruta, localizar materiales de construcción y hasta buscar tesoros ocultos.
El aspecto social no desaparece en esta entrega, pues en la isla hay otros náufragos de peculiar personalidad con los que interactuar y organizar actividades como hacer surf, bailar o ir de pesca.

Explorando nuevos territorios llega The Sims Bowling, un juego de bolos con los sims como protagonistas y la popularidad como objetivo último. Un simple strike no es suficiente: hay que desarrollar espectaculares movimientos para asombrar al público. Con el aumento de popularidad crece la dificultad del juego, que presenta una simulación física sorprendentemente elevada y realista. Hay tres modalidades de juego con distintas habilidades que se pueden ajustar, si bien en todas ellas el objetivo es convertir al sim en una estrella de los bolos.
También en esta línea divergente de la fórmula habitual de los sims aparecerá en breve The Sims DJ, centrado en el mundo de los clubes nocturnos con un DJ como protagonista. Permite realizar mezclas musicales con ritmos funky, indie o rock, por ejemplo, grabaciones que se realizan en el estudio para luego llevarlas a las pistas de baile y ponerlas a prueba. Realizando este curioso trabajo el sim debe convertirse en una estrella de la música.
No debemos olvidar sin embargo que el origen de Los Sims se encuentra en SimCity, obra también de Will Wright. Este juego proponía construir y gestionar una ciudad, controlando el urbanismo, los recursos, servicios, comunicaciones, infraestructuras... »

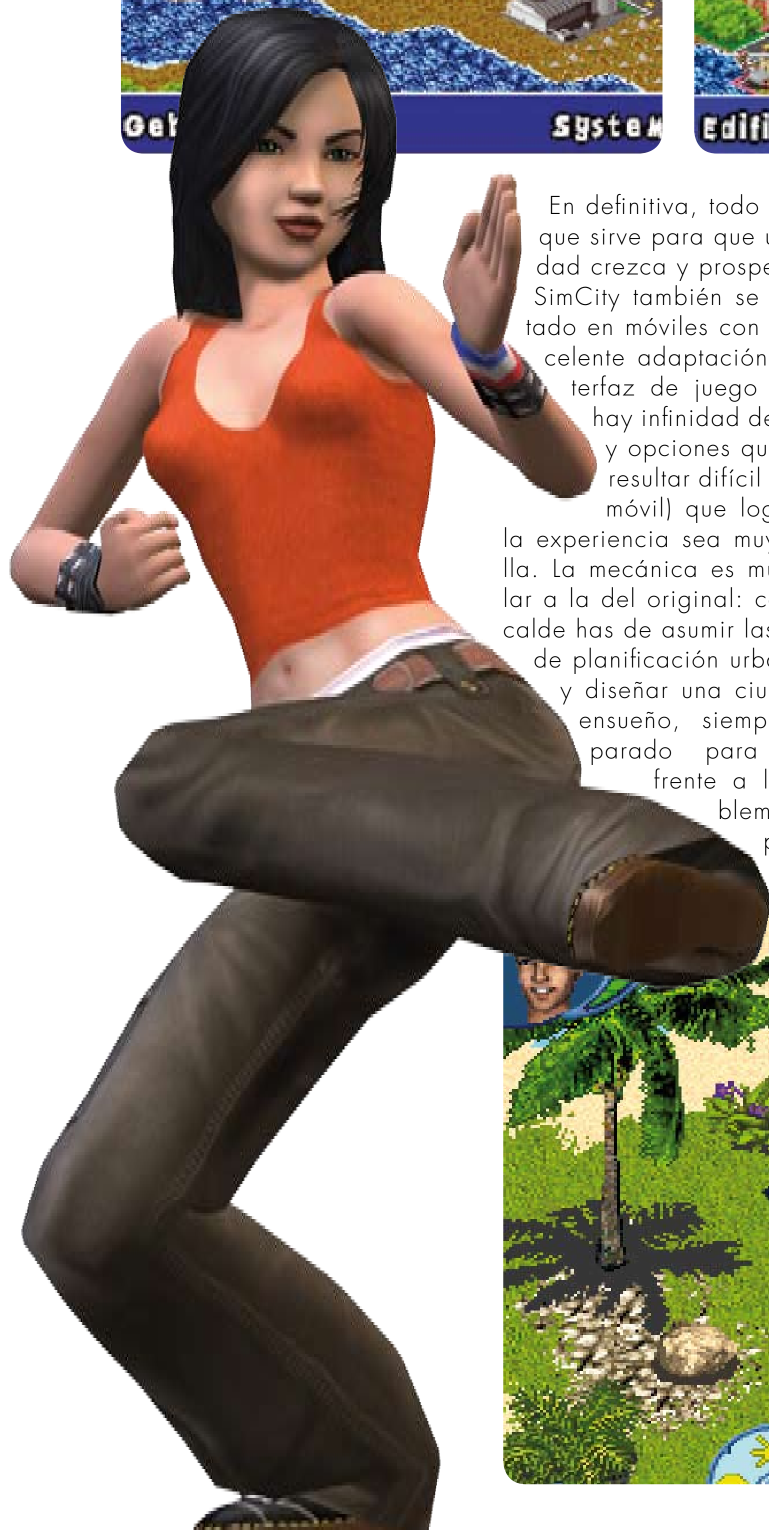




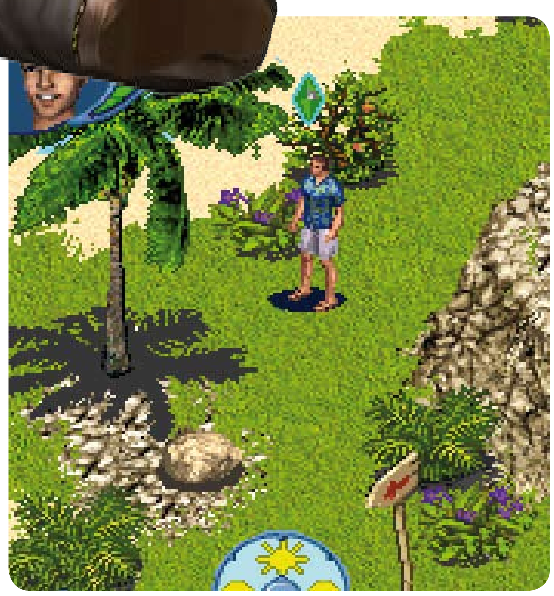








En definitiva, todo aquello que sirve para que una ciudad crezca y prospere.
SimCity también se ha editado en móviles con una excelente adaptación del interfaz de juego (en PC hay infinidad de menús y opciones que iba a resultar difícil llevar a móvil) que logra que la experiencia sea muy sencilla. La mecánica es muy similar a la del original: como alcalde has de asumir las tareas de planificación urbanística y diseñar una ciudad de ensueño, siempre preparado para hacer frente a los problemas que puedan surgir como el crimen, incendios y desastres naturales.
A finales del año pasado se editó para PC y móvil SimCity Societies, que de alguna manera integraba los conceptos de SimCity y Los Sims en un solo juego. A la mecánica y desarrollo de SimCity se sumaba el aspecto social a través de diferentes tipos de culturas que la planificación de la ciudad podía atraer. Así, entre los extremos del estado policial y la utopía cabían distintos tipos de sociedad para la cual había que adoptar diversas planificaciones urbanísticas con viviendas, centros de ocio, industrias y trabajos a la medida de cada una de las culturas disponibles.
Con todos estos títulos, la división de móviles de Electronic Arts pone en manos de los jugadores la gama más completa de simuladores sociales del mercado. Hay juegos para todos los gustos y teniendo en cuenta que Los Sims, como franquicia, ha vendido más de noventa millones de copias en todo el mundo, no es de extrañar que a pesar de los muchos imitadores que han intentado abrirse un hueco en la plataforma móvil, Los Sims y SimCity sigan siendo las referencias imprescindibles por sus altas cotas de calidad y jugabilidad. Al fin y al cabo, son los originales agasajados y homenajeados por decenas de imitadores que, por bien que estén, nunca llegan a alcanzar la meta de superar al original.







Los Simpson™
La cuenta atrás
Envía un SMS* al 5511
con la palabra CGEA
y participa en el sorteo
de 6 juegos de consola
de Los Simpson
para la consola que tú elijas
*Coste de la llamada 1,20€
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
emoción>Juegos>EA Mobile
O envía HOMER al 404
Envío y recepción al 404 gratuitos. Coste de la descarga 4€. Coste de la navegación 0,50€ por sesión de 10 min. Imp. Ind. No inc.
start
Matt Groening
Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
The Simpsons TM & ©2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA Manager

El otro lado de fútbol con toda su complejidad

Aunque FIFA aún sigue peleando contra otros simuladores deportivos en distintas plataformas, cuando hablamos de managers sólo tiene dos competidores en PC. Ninguno en móviles, ninguno que pueda hacerle sombra. FIFA Manager ofrece la experiencia más completa en esta plataforma, manteniendo la esencia del original y con una generosa cantidad de equipos y elementos de juego con los que explorar esa otra cara del deporte rey.

Tras escoger un club hay que convertirlo en el mejor del mundo, realizando desde las tareas del entrenador a otras como fichajes y traspasos, gestión económica, relaciones públicas y, en general, todo lo que acontece en el día a día de un club de fútbol más allá del espectáculo de los partidos. A pesar de la complejidad teórica, el juego no es tan árido como parece, gracias sobre todo a su sencillo interfaz. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Deportes
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 90









Asterix

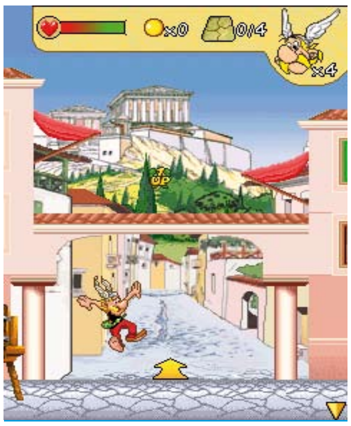
Los galos más divertidos vuelven a la acción

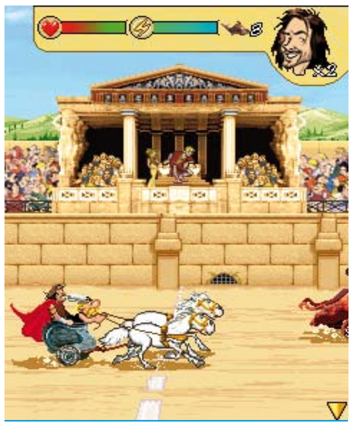
La nueva película de Astérix es el origen de este juego que lleva a Astérix y Obélix a Grecia para obtener la mano de la princesa Irina para su compatriota Lovestórix.
En el modo Aventura hay que competir en diversas pruebas en las calles de Atenas para obtener la imprescindible clasificación para las finales de eventos como saltos de longitud, lanzamiento de disco, fútbol, carreras de carros, carreras clásicas y otras pruebas con elementos clásicos del universo de los galos como los menhires.
Los controles son muy sencillos y los gráficos muy vistosos. Según la prueba en que participemos podremos controlar a Astérix u Obélix, lo que añade más variedad. Además, están presentes muchos de los conocidos amigos de los galos, que proporcionan el punto cómico imprescindible en cualquier aventura de estos dos peculiares héroes. ■

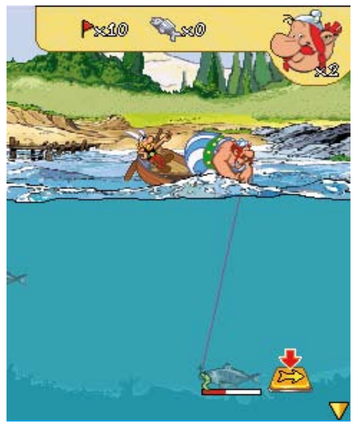
FICHA TÉCNICA

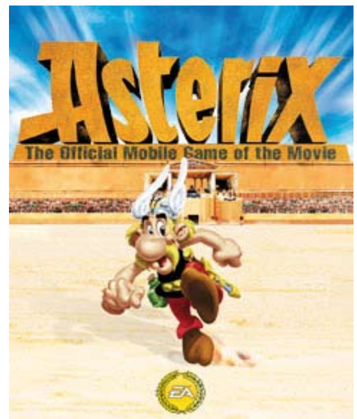
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura de acción
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 85









W.S.C. 2008

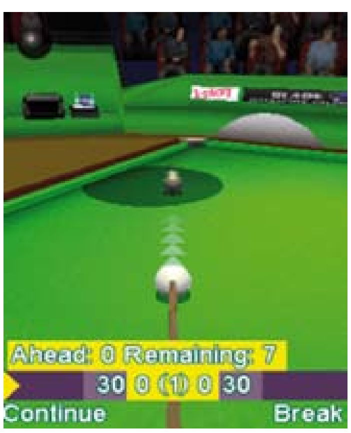
De las consolas al móvil

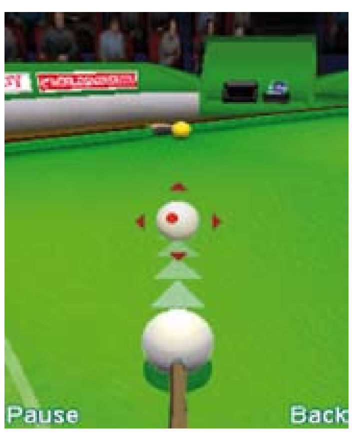
Blade Interactive se ha lanzado a la plataforma móvil, auspiciada por la gran calidad gráfica de los móviles de no más de 2 años.
El juego lo tiene todo para los aficionados: licenciado por la WSA, gráficos de última generación, hasta 32 jugadores en un mismo torneo, e incluso la atmósfera real de los campeonatos del mundo.
Dejando a un lado a presentación gráfica del título, analizamos un videojuego de billar en sentido estricto. Nos ha gustado su suavidad a la hora de escoger el mejor golpe, la fuerza, la dirección, el efecto, etc. Es muy manejable y a la vez mantiene unos gráficos mas que aceptables.
Si eres aficionado a los torneos oficiales, podrás escoger a tus jugadores favoritos, y si no podras retar a los amigos a una partida de billar. El juego es muy realista y tiene una ambientación muy conseguida. Lo disfrutaras.■

FICHA TÉCNICA

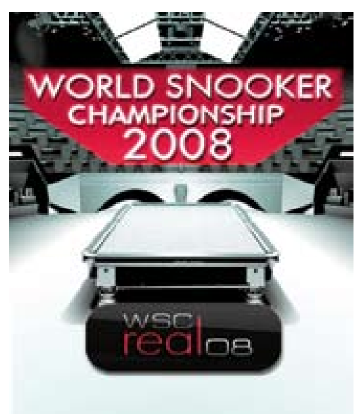
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Puzzles
Web: wwww.iplay.com

PUNTUACIÓN 88









Xango Tango

El éxito web, ahora en móviles

Todo un fenómeno de lo que se ha dado en llamar casual games en Internet, Xango Tango es un juego de puzles protagonizado por un robot bailarín llamado Xango.

La edición para móviles ofrece horas y horas de puzles de diversa índole y nada menos que cinco modos de juego diferentes con los que adaptarse a toda suerte de ritmos de progreso. En el modo Clásico se puede viajar por el mundo en busca de mejoras para Xango, mejoras que se pueden adquirir en las jugueterías de los distintos lugares del mapa. En el modo Puzle son los puzles los protagonistas, sin más aderezo que su propia mecánica. En Contrarreloj habrá que resolverlos dentro del límite de tiempo, mientras que en el modo Misión habrá que completar distintas tareas. En el último modo disponible hay que ganar el máximo de puntos posible usando un número limitado de cajas.■

FICHA TÉCNICA

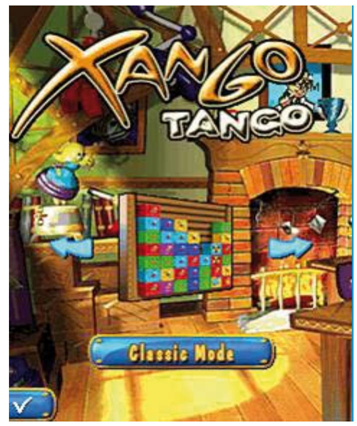
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Puzles
Web: www.playerx.com

PUNTUACIÓN 91









Super Collapse!

Una oferta irrechazable

Es uno de esos juegos que, dando una vuelta de tuerca a la mecánica del genuino Tetris, ha sabido ganarse las horas de asueto de miles de jugadores de todo el mundo a través de su versión web.

En móviles se presenta con más de 80 niveles repartidos en cuatro mundos diferentes que hay que ir desbloqueando con la adquisición de estrellas al ir completando niveles. Eliminando los bloques del mismo color también se consigue dinero con el que comprar potenciadores, si bien también es posible conseguir dinero con los juegos de casino incluidos.

Super Collapse! incluye seis modos de juego entre los que destacan la partida rápida y el modo misión. Además, al comprarlo para móviles se consigue una copia gratuita del original para PC, una acción promocional inédita hasta la fecha en un juego de estas características. ■

FICHA TÉCNICA

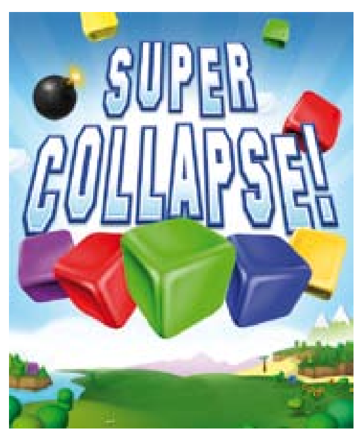
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: puzles
Web: www.mrgoodliving.com

PUNTUACIÓN 92










camisetas
figuras
merchandising
peluches
puzzles
juegos de mesa
videojuegos
manga
cosplays
OcioStock.com
tienda online para frikis, jugones y coleccionistas
www.ociostock.com - tienda@ociostock.com - 916211578

Reproductor avanzado multimedia de última generación

MEDIAGATE MG-350SHD

El más alto exponente de reproductor multimedia existente en el mercado que incorpora el potente chipset decodificador Sigma 8621, que le permite reproducir la mayoría del los codecs de vídeo y audio. Soporta resoluciones FullHD de 1080p y dispone de todo tipo de conectores de audio y vídeo, analógicos, digitales y ópticos

Conectividad Wi-Fi, Lan, USB2
Ningún otro multimedia player ofrece tantas posibilidades de conexión. Incopora conectividad USB2, wireless y wired con múltiples opciones de configuración, transferencia por red NDAS, soporta protocolos FTP, NFS, SAMBA y uPnP

Internet Radio
Con solo pulsar un botón, le proporciona conexión a internet y el acceso a cientos de emisoras de radio. Música de todo tipo con calidad digital.

Salida HDMI
Conector de audio y vídeo digital HDMI para una conexión directa en un solo cable a los más avanzados equipos audiovisuales.



JPEG de alta definición
Calidad HD en la visulaización de imágenes.

Características

Conexión Wireless
Soporta IEEE 892.11g (54Mbps), con antena de 5dBi que le proporciona conexión inalámbrica de alta calidad y potencia.

Vídeo digital Full HD
Soporta la máxima resolución de vídeo digital: Full HD 1920 x 1080p. Preparado para los nuevos estándares de alta definición.

HDMI - A/Vdigital
Interfaz multimedia de alta definición. HDMI permite el uso de vídeo estándar o de alta definición, así como audio digital multicanal en un único cable.

Audio Digital 5.1
Para conectarlo a dispositivos de cine en casa que soporten el sistema Dolby Digital o bien el sistema DTS de sonido envolvente.

USB 2.0 Host/Device
Incluye USB Host para reproducir contenidos de dispositivos USB externos. Y USB Device para transferir ficheros desde el ordenador.

Streaming
Reproduce directamente cualquier fichero multimedia contenido en cualquier ordenador conectado a la red local.

Por Wi-FI o cable red
NDAS Network Storage
Alta velocidad de transferencia, por red LAN o Wi-Fi, para la transmisión de ficheros desde la red de ordenadores conectados.



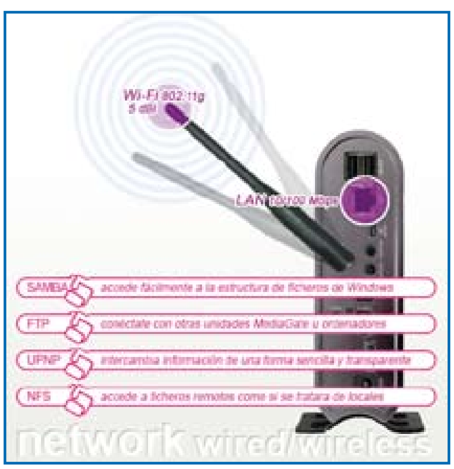
FTP - Server/Client
Puede conectarse por internet a otros ordenadores o unidades MediaGate para transferir o reproducir directamente contenidos multimedia.

SATA HDD
Soporta tanto discos duros Serial ATA (SATA) como Parallel ATA (IDE ATA), de 3'5" de cualquier capacidad. Incluye cables para los dos tipos de HDD.

uPnP Plug & Play
Conectar y listo.
No requiere complicadas configuraciones para conectarlo al ordenador, a equipos A/V, internet, etc

Internet RADIO
Accede fácilmente a servidores de radio por internet para disponer de cientos de emisoras on-line.

Firmware Upgrade
Actualiza fácilmente tu reproductor con nuevas funcionalidades, codecs, etc. con los últimos firmwares que puedes descargar por internet. ■







El ratón más espacial

NGS Meteor RF

NGS nos presenta en naranja, negro y cromado, una "nave espacial" con los colores de los coches deportivos y forma elíptica que se convierte en ratón cuando se conecta al ordenador.

NGS Meteor RF destaca no sólo por su diseño, sino también por sus prestaciones tecnológicas avanzadas: comunicación inalámbrica por radiofrecuencia con el equipo y una resolución de 800 dpi, perfecta para moverse cómodamente por carpetas, documentos, páginas web…

Dispone de cinco botones programables y sensor óptico de 800 dpi, que permite al usuario trabajar con la máxima precisión en cualquier tipo de documento.

Precio: 19,90 euros (IVA incluido). ■



Sigue al ordenador portátil a todas partes

Targus Accesory Kit: USB Hub & Wireless Mouse

Targus, fabricante líder mundial de maletines para portátil y accesorios, presenta un conjunto de ratón inalámbrico y hub de cuatro puertos: Targus Accesory Kit USB 2.0 Hub & Wireless Mouse BEU0363.

Estos dos dispositivos destacan por sus reducidas dimensiones y peso, por lo que pueden ser transportados con facilidad en cualquier bolsillo del maletín, junto al equipo.

Con un diseño ergonómico y en una elegante combinación en negro y plata, el ratón posee un sensor óptico de 800 dpi, lo que le permite trabajar con gran precisión sobre todo tipo de documentos y páginas. Además, gracias a su sistema de conexión inalámbrico, el usuario puede tener gran libertad de movimientos. Por último, se caracteriza tanto por su peso, con tan sólo 75 gramos, como por su tamaño, con unas dimensiones de 4x8x9,5 cm.

La segunda pieza que conforma este kit es un hub de reducidas dimensiones (2x2x9,5) cm con cuatro puertos USB, que confieren al equipo la posibilidad de disfrutar de forma simultánea de más periféricos. Al ser 2.0 ofrecen una gran rapidez de comunicación con el ordenador. La conexión, al igual que la de su compañero tecnológico, es "plug and play" por lo que no precisa de drivers de instalación.

PVP: 30 € (IVA incluido). ■



Máxima seguridad para el portátil

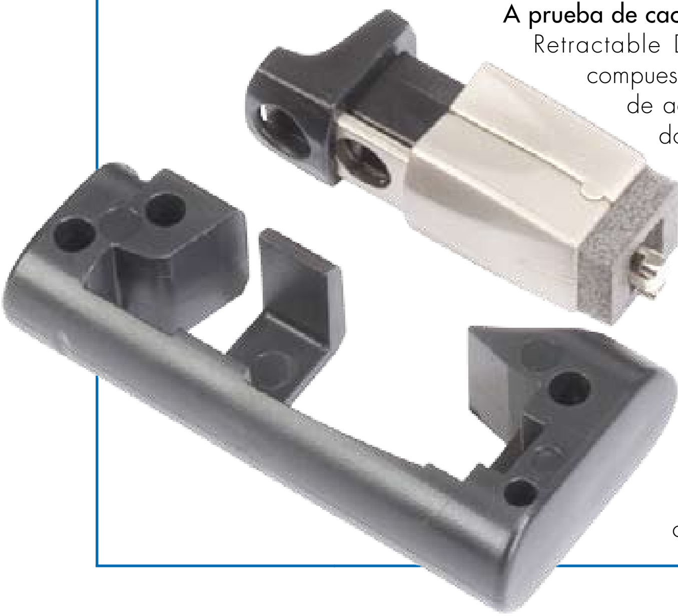
TARGUS Retractable Defcon 1 CL



Targus, fabricante líder mundial de maletines para portátil y accesorios, acaba de lanzar el sistema antirrobo Retractable Defcon 1 CL.

Compacto y extremadamente práctico, es la solución perfecta para evitar el robo del ordenador portátil y de todos aquellos objetos que presenten ranura de cierre.

A prueba de cacos



Retractable Defcon 1 está compuesto por un cable de acero galvanizado de 1,2 metros con sistema retráctil y un adaptador de ranura de cierre, lo que le hace compatible con diferentes equipos. A todo lo anterior se añade una cerradura de seguridad de cuatro dígitos, que permite utilizar hasta 1.000 combinaciones diferentes.

Máxima facilidad de uso

Para utilizarlo, tan sólo hay que desencajar la cerradura del dispositivo, extraer el cable apretando el botón del lateral y rodear con él en forma de lazo la pata de una mesa o una silla. A continuación, conectar la cerradura a la ranura de seguridad que posee el equipo, poner la combinación elegida y listo. ■

Captura digital de las anotaciones manuales

IOGEAR Digital Scribe

Millenium Media, mayorista y fabricante de productos informáticos y de electrónica de consumo, trae a España un novedoso sistema de escritura digital: IOGEAR Digital Scribe.
Un pack formado por un bolígrafo digital y un receptor USB capaces de capturar las anotaciones, los dibujos o los esquemas hechos sobre papel para pasarlos directamente digitalizados al ordenador.

Transferencia y edición

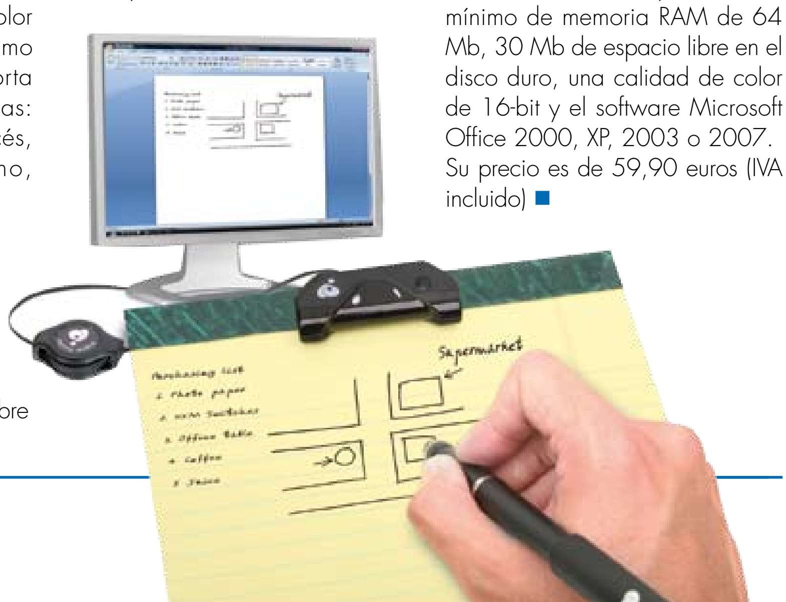
Para ello se vale de una veloz transferencia de datos de 480 Mbps a través de USB 2.0, así como de la aplicación MyScript Notes Lite, un software capaz de convertir lo escrito manualmente a datos digitalizados para su uso en el ordenador. Una práctica herramienta que, además, ofrece toda una gama de funciones para la edición y el retoque de las imágenes o notas digitalizadas, entre las que se pueden destacar: intensificar la iluminación, posibilidad de añadir información adicional una vez plasmada la nota, ajustar el color y el trazo de la tinta, así como el color de la página. Soporta hasta un total de diez idiomas: inglés, español, chino, francés, alemán, holandés, italiano, portugués, sueco y ruso.

Para escribir y hacer clic

Por otra parte, su bolígrafo puede utilizarse como ratón, disponiendo de los dos botones clásicos de este tipo de periféricos para cliquear sobre páginas, menús y documentos.

Recordatorios y agenda

Con una longitud de cable de 60 cm, Digital Scribe permite, además, capturar imágenes o notas al instante y tener siempre a mano listas o números de teléfono. Y, gracias a una función especial, hace posible establecer recordatorios en notas de días y horas específicos. Asimismo, es capaz de exportar notas en formato JPEG.
Finalmente, los requerimientos tecnológicos de esta herramienta son: sistema operativo Microsoft Windows 2000, XP y o Vista, un mínimo de memoria RAM de 64 Mb, 30 Mb de espacio libre en el disco duro, una calidad de color de 16-bit y el software Microsoft Office 2000, XP, 2003 o 2007.
Su precio es de 59,90 euros (IVA incluido) ■



Diseñado para jugadores, supone una ventaja a la hora de jugar

Ratón a4tech X7 Gaming X-750BF - Laser 2500 DPI (Snake)

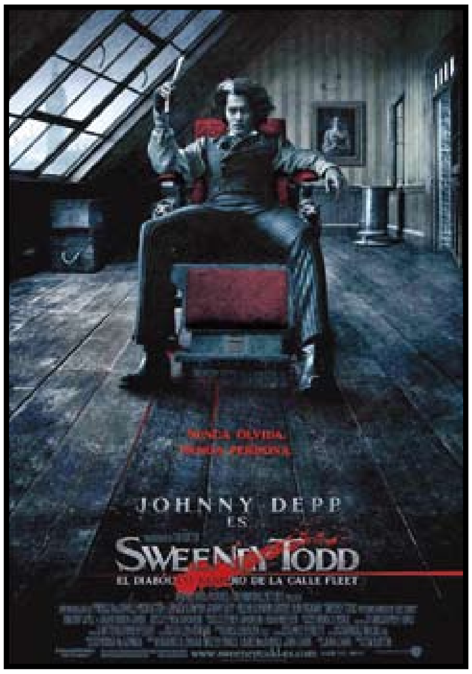
Los coreanos tienen fama de jugadores expertos y, entre otras cosas, es porque se rodean de los mejores periféricos que a veces, como en este caso, constituyen una ventaja adicional a la hora de jugar.
El ratón X7 Gaming X-750 BF, de a4tech, posee resoluciones de 600, 900, 1200, 2000 y 2500 puntos por pulgada y la capacidad de moverse a una velocidad de 7080 frames por segundo. Soporta aceleraciones de hasta 20g y un proceso de imágenes de 6.4 megapixels. Las patas de teflón mejoran el deslizamiento sobre la alfombrilla y los cinco botones totalmente programables incluyen uno para hacer triple clic, lo cual significa en un shooter, por ejemplo, que con una sola pulsación vas a efectuar tres disparos. El diseño de la parte superior imita la piel de serpiente y la rueda se ilumina con distintos colores que se corresponden con las diferentes resoluciones, para estar siempre al corriente de la seleccionada. ■

4FRAGS.com BY GAMERS FOR GAMERS





MOBILE BRAIN
TRAINER
plus
¡NUEVO!
¡UN NUEVO DESAFIO PARA TU MENTE!
Por fin llega a los móviles la esperada y fascinante nueva edición de Mobile Brain Trainer. Los nuevos ejercicios son más interactivos, dinámicos y divertidos. Distribuidos en las categorías de lógica, cálculo y memoria, te permitirán ejercitar activamente tu cerebro y te proporcionarán horas y horas de diversión y desafíos mentales.
Envia al 5511
JUEGOCIB.BRAIN2
Java
kitmaker
OTROS JUEGOS PARA EJERCITAR TU MENTE
Envía al 5511 el mensaje "JUEGOCIB." seguido de la clave del juego que quieras (Ejemplo: JUEGOCIB.Sopa)
Entrena tu mente con las pruebas y juegos más divertidos.
Clave: Brain
Pásalo en grande con el juego de cartas más famoso.
Clave: SolitarioD
El pasatiempos más famoso ahora en tu móvil.
Clave: Cruci
Las mejores sopas de letras irán contigo allá donde vayas.
Clave: Sopa
El clásico juego de encajar bloques pero mucho más divertido.
Clave: Multrix
¿Serás capaz de repetir todo lo que Simon dice?
Clave: Simon
El nuevo pasatiempos de moda ya está aquí. Disfrútalo en tu móvil.
Clave: Kakuro
Juega en tu móvil a uno de los pasatiempos más populares.
Clave: Sudoku
Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil.
Clave: Shangai
Juega sólo o con tus amigos vía Bluetooth con este gran clásico.
Clave: Flota
Descubre la palabra oculta y evita que te ahorquen.
Clave: Ahorcado
El juego de mesa más divertido ya en tu móvil.
Manda al 5511
GAMECIB.Party
Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. JUEGOS JAVA: Móviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS, LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Party&Co es una marca registrada de Diset. Puedes ver todos los modelos compatibles en www.kekuko.com









Sweeney Todd

El diabólico barbero de la calle Fleet

La dupla formada por el director británico Tim Burton ("Sleepy Hollow") y el actor norteamericano Johnny Depp ("Piratas del Caribe") se ha convertido en una de las más prolífica y exitosas de panorama cinematográfico de los últimos 20 años. Desde que su unión se sellara con la producción "Eduardo Manostijeras" en 1990, han sido cinco el total de películas en las que han colaborado, incluyendo una película de animación en la que la caracterización del personaje estaba realizada a la imagen y semejanza de su doblador, el señor Depp. Y ahora, en plena madurez de esta relación, nos llega "Sweeney Todd", un musical gótico, terrorífico y romántico que destacará por su banda sonora, por su absorvente historia y sobre todo, por la increíble caracterización del pirata seductor, Johnny Depp.

La película, que se estrena el 15 de febrero en nuestro país, nos contará la historia de Benjamin Barker, un hombre que tras ser encarcelado injustamente durante 15 años conseguirá escapar y regresar a Londres jurando venganza. Adoptando el disfraz de Sweeney Todd, Barker vuelve a su antigua barbería encima del local de empanadas de carne de la Sra. Lovett, fijando sus miras en aquellos que le traicionaron tiempo atrás, a la vez que su calenturienta mente se hace a la idea de cual será el peor castigo para semejante crimen que supuso la separación de su amada mujer y de su querida hija. Barker, tras descubrir que su esposa se suicidó tras ser abusada por el Juez que lo llevó a prisión y que éste ha criado a su hija como si fuera propia, decidirá acometer finalmente su venganza. Al mismo tiempo, la Sra. Lovett se valdrá de los cuerpos inertes de los que osan hacer frente a este barbero diabólico, para hacer el relleno de sus empanadas se carne mientras su amor por Barker no hace más que aumentar.

Como no podía ser de otra forma, a Johnny Depp, estrella en solitario del reparto de "Sweeney Todd", le acompañarán actores y actrices de la talla de Helena Bonham Carter (que ya colaborara también con Burton en "Big Fish") o Alan Rickman ("Harry Potter y la orden del Fénix").

Terrorífica y tenebrosa, "Sweeney Todd" supone el regreso de Burton a los que fueron sus comienzos. La cinta, basada en el musical del conocido letrista y compositor Stephen Sondheim, dará la oportunidad al director de retomar los oscuros códigos estéticos y narrativos que ya usara en películas como "Eduardo Manostijeras" o "Sleepy Hollow", y que recientemente relegó al olvido en sus últimas películas "Big Fish" o "Charlie y la Fábrica de Chocolate".

■Jesús García



Jumper

Almorzando en N. York y merendando en Egipto

Uno de los actores más de moda tras su paso por la gran saga de ciencia ficción Star Wars, Hayden Christensen, está empeñado en hacer desaparecer de su carrera todo encasillamiento en aquel papel que le llevó a la fama, y aunque sin salir del todo de la ciencia ficción, en esta ocasión se olvida del lado oscuro, atreviéndose a teletransportarse a través del mundo en "Jumper", la nueva producción de Doug Liman ("Señor y señora Smith").

Hayden Christensen interpretará a Davey, un joven adolescente que está sufriendo maltratos en el hogar de acogida en el que vive. En su deseo de huir de aquel antro, desaparece, apareciendo en otro lugar completamente distinto. Poco a poco irá descubriendo los secretos y misterios de su increíble don, proveniente de una malformación genética. Dabey usará su nuevo poder tanto para sus caprichos personales como para descubrir al causante de la muerte de su madre. Lo que menos se esperaría el joven protagonista era que existieran más personas semejantes, viéndose atrapado sin quererlo en una guerra entre los Jumper como él y aquellos que anhelan destruirlos. Y es que ninguna transformación del curso normal de nuestra vida pasa desapercibida para los demás.

"Jumper", que llega a las pantallas españolas el 15 de febrero, cuenta con un conocido reparto que acompaña al joven Hayden Christensen, empezando por el veterano Samuel L. Jackson y terminando por la belleza proveniente de la serie de televisión "The O.C.", Rachel Bilson.

Jesús García

No es país para Viejos

El lado oscuro de Javier Bardem

Poco ha sido el tiempo que ha tardado nuestro actor más internacional, con el permiso de Antonio Banderas, en hacerse dueño de la crítica y del público norteamericano gracias a una carrera repleta de buenos papeles y grandiosas actuaciones. Javier Bardem ha dado el salto definitivo a Hollywood, consiguiendo alzarse con un globo de oro a mejor actor de reparto con su participación en "No es país para viejos", el último proyecto de los oscarizados hermanos Coen ("Fargo").

Joel y Ethan Coen se basan en el libro homónimo del gran novelista estadounidense Cormac McCarthy, ganador del Premio Pulitzer. La historia transcurre en una época en la que los cuatreros han sido sustituidos por traficantes de droga y las grandes ciudades se han convertido en auténticos campos de tiro libre. En este contexto conoceremos a Llewelyn Moss (Josh Brolin, "Grindhouse"), un pueblerino que encontrará una importante suma de dinero en una macabra escena de cadáveres rodeando un vehículo. Cuando Moss coge el dinero, provoca una reacción en cadena de violencia, que la ley, representada por el desilusionado sheriff Bell (Tommy Lee Jones, "En el valle de Elah"), no consigue detener. En busca del desafortunado Moss andará el cerebro del tráfico de narcóticos en la zona, un demente interpretado por nuestro querido Javier Bardem, tan loco que se jugará la vida de los demás ante el antiguo y simple juego de azar de cara y cruz.

"No es país para viejos" se estrena en nuestro país el 8 de febrero.

Jesús García





La legión del espacio

Humor de otro planeta

La editorial AJEC (*www.grupoajec.com*), especializada en literatura de ciencia ficción y fantasía, ha publicado lo que para muchos es el culmen del humor de estos dos géneros en nuestro país: una recopilación de La Legión del Espacio, de los valencianos Alfredo Álamo y Fedde Carroza, que cuentan ya en su haber con varios premios Ignotus de la Asociación Española de Fantasía y Ciencia Ficción (AEFCFyT) a la mejor viñeta.

Desde 2004 Alfredo y Fedde vienen obsequiando a los aficionados al fantástico con sus hilarantes tiras cómicas, llenas de corrosivo y negro humor, siempre con el ojo puesto en películas o libros del género. Los legionarios cabezones y poco dotados, intelectualmente hablando, de esta pareja de valencianos se enfrentan a diario a un universo poco amigable, lleno de peligros innombrables y criaturas propias de la peor de las pesadillas, pero lo que les hace especiales es su forma de encarar las cosas. Gracias a su humor "típical spanish", estas tropas del espacio consiguen salir de las situaciones más inverosímiles a golpe de parodia de iconos como "Star Wars", la saga "Alien", "El Señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien, "Dune", de Frank Herbert, "Matrix", "Blade Runner", "Harry Potter", y un sinfín de clásicos de la literatura y el cine de la ciencia ficción, pero siempre con el toque personal que les caracteriza y les convierte en algo único.

Las tiras de "La Legión del Espacio" fueron apareciendo como complemento en varias páginas del género en internet, hasta que sus autores decidieron crear su propia web (*www.legiondelespacio.com*), en la que cualquiera puede ver sus tiras más celebradas. Algunas de ellas se conservan inéditas en internet para su inclusión en el volumen editado por el Grupo AJEC pero, aún así, en su página oficial pueden verse muchas de las que han hecho célebres a sus autores.

El presente volumen es el primero de la que se augura una serie que se prolongará en el tiempo, ya que el humor de Alfredo y Fedde parece inagotable, espoleados por una auténtica legión de admiradores. Sin duda esperamos más aventuras de estos legionarios espaciales de un futuro a la vez descorazonador y divertidísimo, cuyas máximas virtudes consisten en ser totalmente ineptos, borrachuzos, socarrones, y que constantemente ponen en jaque a su ángel de la guarda. No os lo perdáis.

La legión del espacio
Autores: Alfredo Álamo y Fedde Carroza.
Editorial: Grupo AJEC.
Nº de Páginas: 132.
Cubierta: Bolsillo.
ISBN: 978-84-9601-344-5.
Precio: 8,00 €.

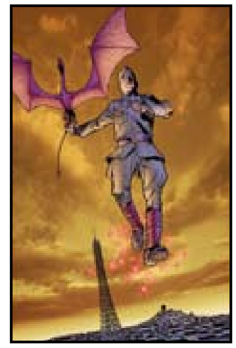
FANTASYMUNDO
www.fantasymundo.com

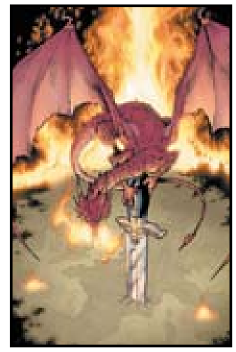
Alejandro Serrano

Arrowsmith:
Tan guapos en sus uniformes

Una guerra mundial repleta de ogros y dragones







Estamos en el año 1914, la I Guerra Mundial acaba de estallar y comienza a arrasar toda la vieja Europa. Tropas de humanos, ogros, no muertos y otras criaturas se enfrentan sin fin. Mientras tanto, en los Estados Unidos de Columbia, el joven Arrowsmith conoce al cuerpo de los voladores.

Un momento, ogros, no muertos y dragones en la I Guerra Mundial… Sí, o al menos eso es lo que nos presenta Norma Editorial en esta edición recopilatoria de la obra de Kurt Busiek (Astro City, Jla/Vengadores…) y el español Carlos Pacheco (Siempre Vengadores, Superman…). La serie, una idea de los dos autores de 1999, es una mezcla de géneros como la fantasía, la ciencia ficción o el bélico.

Esta edición además presenta la novedad de que incluye un capítulo prólogo, bocetos y extras inéditos en España hasta la fecha.

Arrowsmith: Tan guapos en sus uniformes
Kurt Busiek - Carlos Pacheco
Número único - Páginas: 168 Color - PVP: 13,00€

■Miguel Pérez

BOME: Daredevil De Frank Miller: Marcado Por La Muerte



Los orígenes de Frank Miller

Este mes la editorial Panini, dentro de su línea dedicada a recuperar esos números esenciales en su historia, nos trae una auténtica joya: Daredevil: Marcado Por La Muerte. Se trata de la obra que dio a conocer a Frank Miller. Lo que quizás muchos no sepan es que el famoso guionista de obras como El Regreso del Señor de la Noche, 300 o Sin City, no comenzó su andadura en la editorial como guionista.

Un Miller de apenas veintidós años destacaría como joven promesa con esta obra, trabajando sobre los guiones de Roger McKenzie, quien rápidamente vio el potencial del recién llegado dibujante. En el estilo de Miller se adivinan influencias de maestros como Eisner o Neal Adams, su característico estilo dinámico, con un lenguaje muy cercano al cinematográfico.

En el tomo asistiremos a los planes de Bullseye para vengarse finalmente de DD. Usará a un grupo de matones con la intención de observar todas las técnicas de Daredevil, y después hacerse cargo de él. En esta historia también aparece el periodista del Bugle, Ben Urich, quien investigará sobre el mundo de sombras en el que se mueve Matt Murdock.

Con Marcado Por La Muerte, Miller sentaría las bases de lo que sería la colección de Daredevil, presentando a personajes, como Turk o el propio Bar de Josie que veremos en su posterior etapa como guionista y dibujante, a cargo del abogado de Hell's Kitchen.

La edición que nos presenta Panini cuenta con una nueva traducción y una entrevista a Miller en la que se analiza en profundidad la histórica etapa que se inicio con este tomo.

BOME: Daredevil De Frank Miller: Marcado Por La Muerte
Guión de Roger McKenzie - Dibujo de Frank Miller
Formato: Best of Marvel - 128 Páginas - PVP: 14,95€

■Miguel Pérez


Astérix
Juego oficial de la película para móviles
TETRIS
FIFA 08
Los Simpson
La vuelta atrás
Sims 2
Náufragos
FIFA MANAGER 08
Pant. Part.
Hay un ambiente fantástico en torno al terreno de juego, gracias al éxito del club.
Estrategia y formación
Paused
orange